

JOC FULL TWIN SECTOR UN COPIL AL REVOLUȚIEI PORTAL, DE JUȚAT NEAPĂRAT

LEVEL

REVISTA DE JOCURI VIDEO NR.1 ÎN ROMÂNIA

SPECIAL
FREETRACK

PREVIEW

RESISTANCE 3

ALICE MADNESS RETURNS

REVIEW

BULLETSTORM

DRAGON AGE II ■ RIFT
DAWN OF WAR II RETRIBUTION
KILLZONE 3

INDIE

JOCURI
EXPERIMENTALE

DVD

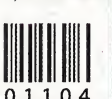
TRAILERE DEMOS
MODS FREWARE
DRIVERE PATCH
JOCURI EXTRA

Aprilie 2011



5948490 250039

Preț 14.99 lei



0 1 1 0 4

➤ NOUA SERIE SATELLITE L655-1GG CU PROCESOR INTEL® CORE™ i3. CARE ESTE CULOAREA TA?



➤ **TOSHIBA SATELLITE L655-1GG CU PROCESOR INTEL® CORE™ i3 REPREZINTĂ PERFORMANȚA INTELIGENTĂ DE ULTIMĂ ORĂ PENTRU MULTIMEDIA.**

➤ **PERFORMANȚĂ ȘI CULOARE. IDEAL PENTRU UTILIZAREA PERSONALĂ ȘI DISTRAȚIE, SATELLITE L655-1GG ESTE PREVĂZUT CU UN ECRAN TRUBRITE®, PROCESOARE PREMIUM ȘI O SERIE DE CARACTERISTICI MULTIMEDIA, ÎNTR-UN DESIGN ELEGANT.**

Procesor Intel® Core™ i3 / Windows® 7 Home Premium Original / 3GB DDR3 RAM (1066 MHz) / 320 GB HDD / 15.6" (39,6 cm) Toshiba TruBrite® WXGA TFT / ATI Mobility Radeon™ HD 5650 cu tehnologie HyperMemory™ / DVD Super Multi drive Dual Layer / WLAN (802.11b/g/Draft-N) / Bluetooth® / Doi ani garanție internațională / Preț: 2699 RON*



* Prețul nu include TVA. În funcție de model și disponibilitate.

Computerul selectat Toshiba este disponibil cu procesorul Intel® Core™ i3. Intel, the Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, and Core Inside are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and/or other countries.

TOSHIBA
Leading Innovation >>>

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în rețeaua Orange)
Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Editor:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director General:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Director Editorial:
Cătălina Zorojanu (catalina.zorojanu@chip.ro)

Redactor-coordonator:
Mircea Dumitriu (KIMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (ciolan@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)
Andrei Licheropol (andrei@level.ro)

Colaboratori:
Alexandru Puiu (alexandru.puiu@chip.ro)
Cosmin Aionitza
Sebastian Bularca (locke@level.ro)
Paul Polcarp, Marin Nicolae
Laura Bularca (lara@level.ro)

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică și DTP:
Ramona Popovici (ramona.popovici@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana.albu@3dmc.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Cătălin Iordache (catalin.iordache@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-418728, 0368-415003,
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda ZRT, Veszprem, Ungaria.



LEVEL este membru fondator al
Biroului Român de Audit al Tirajelor
(BRAT).

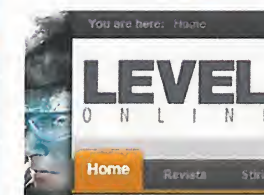
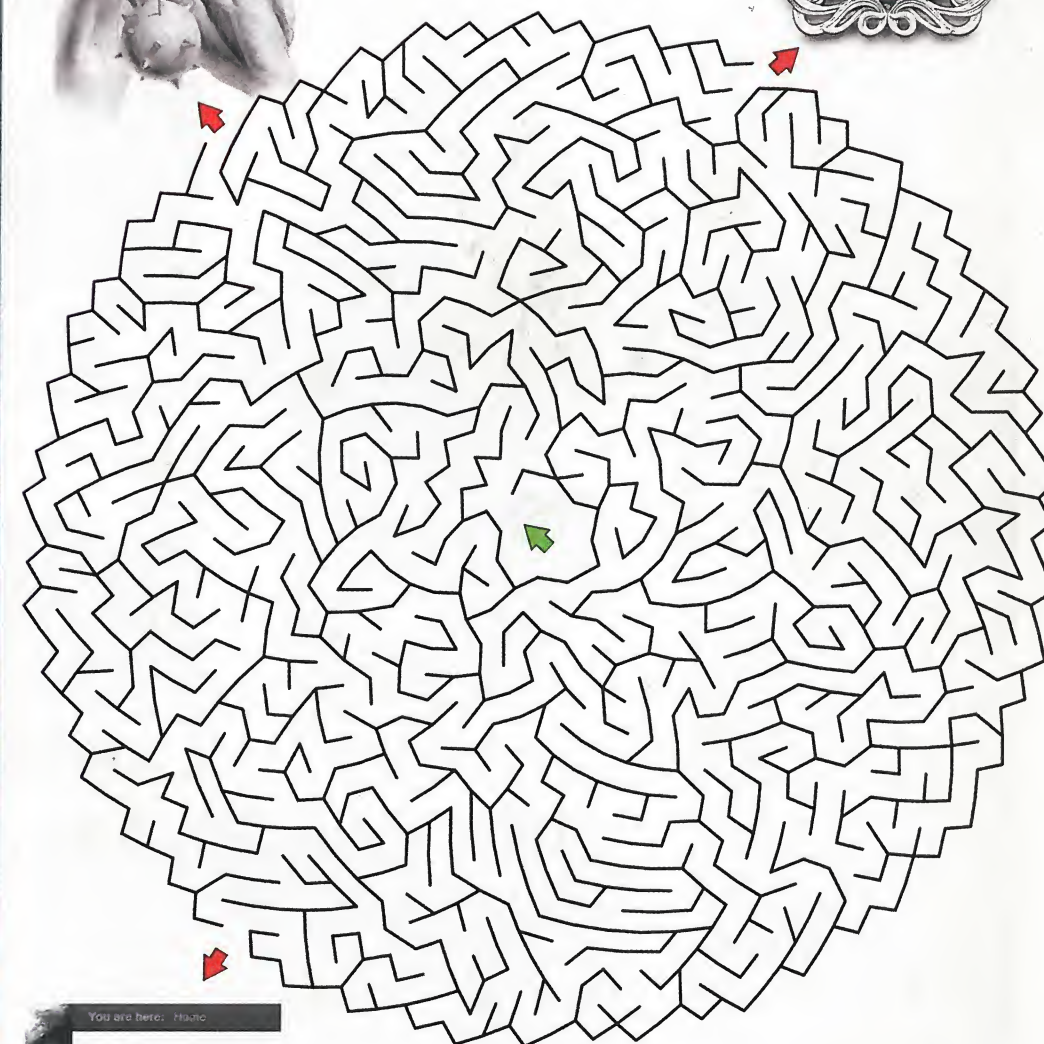


Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență
conform Studiului Național de Audiență. Conform
cifrelor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 -
aprilie 2009), LEVEL are 81.000 cititori/editie.

În perioada ianuarie - mai 2009, revista LEVEL a
înregistrat o medie a vânzărilor de 12.986
exemplare/editie.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

Best Distribution	100
D-Link	7
Radio 21	21
Toshiba	2



Alege-ți destinul!

KiMO

- 1 Bulletstorm
- 2 Killzone 3
- 3 Gemini Rue



Koniec

- 1 Rift
- 2 Killzone 3
- 3 Bulletstorm



cioLAN

- 1 Dawn of War II - Retribution
- 2 Bulletstorm
- 3 Distant Worlds - Return of the Shakturi



Marius Ghinea

- 1 Gemini Rue
- 2 Bulletstorm
- 3 FreeTrack



Caleb

- 1 Bulletstorm
- 2 Dawn of War II - Retribution
- 3 Gemini Rue



REVIEWS CUM NOTĂM

În cazul verdictului dat unui joc, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate pe categoriile Grafică, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline și, cel mai important, Impresie personală. Cum rezultatul final este cam tot ce contează, am decis să nu mai încărcăm casa tehnica cu prea multe detalii. Nota finală spune tot.



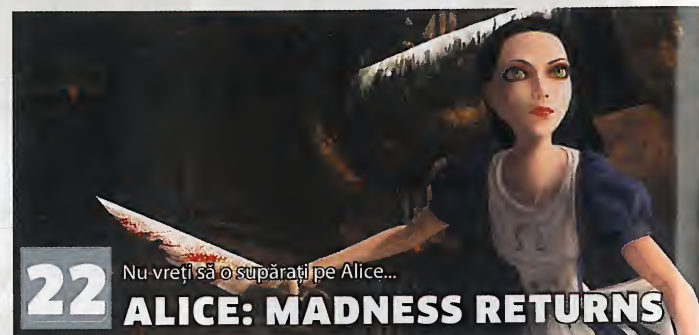
32 BULLETSTORM

Arta de a dezmembra cu stil.



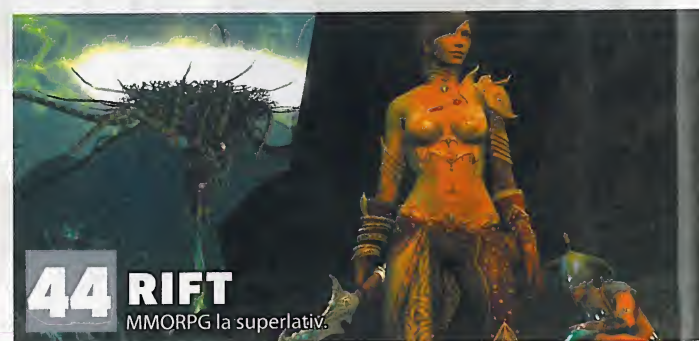
54 KILLZONE 3

Există invazie cu intenții bune?



22 ALICE: MADNESS RETURNS

Nu vrei să o supărați pe Alice...



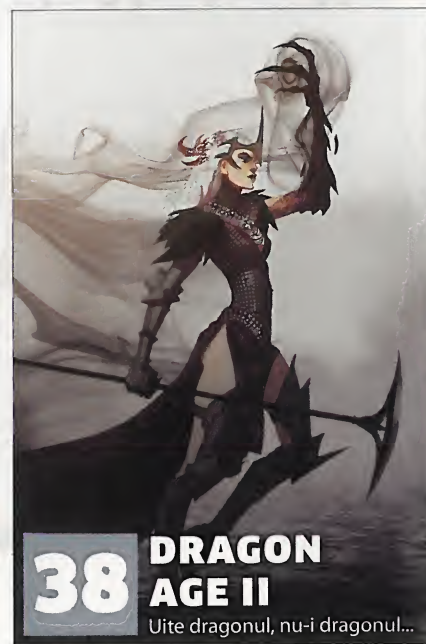
44 RIFT

MMORPG la superlativ.



12 FREETRACK

Mai multă simulare pentru simulatoare.



38 DRAGON AGE II

Uite dragonul, nu-i dragonul...

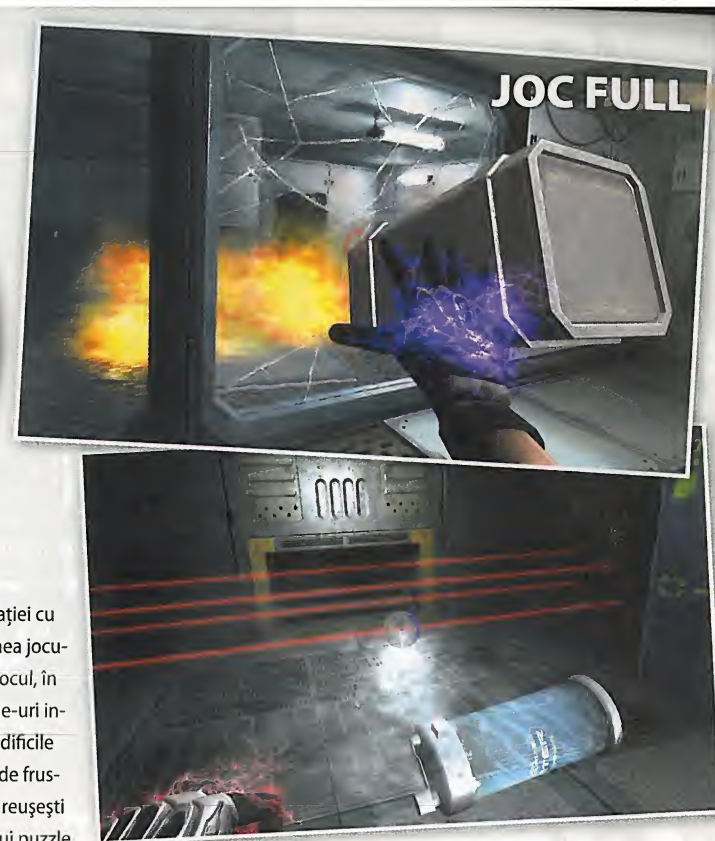


Twin Sector este unul din copiii revoluției Portal. Dar, deși nu puțini afirmă online faptul că acest joc ar fi o clonă de Portal, eu sunt de o cu totul altă părere. După cum am spus-o și în review-ul la Twin Sector scris de mine la data apariției acestui joc, este vorba de un titlu care nu are nici pe departe povestea, umorul și trucurile psihologice cu care ne-au încântat geniile de la Valve. Deci, sub acest aspect, clonă nu e. Dar, chiar și dacă merg mai departe și mă uit la felul în care Twin Sector exploatează trucurile fizice deservite de engine-ul Havok, pot spune că jocul este original. Cu o mânășă care atrage și cealaltă care respinge, Twin Sector îți permite să te arunci către tavane, să respingi podele către care te prăbușești vertiginos, să apuci obiecte și să le arunci, totul în niște niveluri populate cu oponenți artificiali interesanți și originali, dar și cu clasi-cele turele. Scopul personajului principal este de a par-curge distanțele între diverse componente ale unui complex subteran, unde trebuie să activeze, să repare, să cerceteze, pentru a îndeplini cerințele unei Inteligențe Artificiale care vrea să te salveze pe tine și pe

specia ta. Sau nu? Incertitudinea relației cu partenerul artificial sporește tensiunea jocu-lui și face loc unui final neașteptat. Jocul, în ansamblul lui, este presărat cu puzzle-uri in-teresante, inteligente și suficient de dificile încât să te frustreze. Dar, este vorba de frus-trarea aceea care te face fericit când reușești să găsești o soluție, să dai de cap unui puzzle sau să îți dovedești îndemânarea în executa-re anumitor operațiuni. Chiar dacă este dificil pe alo-curi sau poate tocmai de aceea, Twin Sector este unul din jocurile de acest gen care trebuie jucat, și de aceea trebuia să vi-l oferim.

Pentru cei care nu au trecut deja prin experiența deseori descumpănitoare de a juca Twin Sector, mi se pare de mare ajutor divulgarea următoarelor infor-mații. Prima este legată de tracer-i. Un tracer poate fi dezactivat temporar prin lovirea cu un obiect aruncat asupra lui cu putere. Odată dezactivat, tracer-ul poate fi apucat și aruncat într-o ușă blocată, ceea ce deter-mină o explozie și spargerea acesteia.

A doua informație este legată de hacking-ul



computerelor, în special când această operațiune este executată în timpul luptei finale - moment în care fără să cunoști un anumit lucru ești în imposibilitatea de a termina jocul. Deci, hecărirea computerelor din Twin Sector se face vizând calculatorul cu pricina și apă-sând un buton al mouse-ului o vreme, până la „um-plerea” unei benzi ce măsoară tocmai acest timp. Important de știut este că poți întrerupe această apă-sare de buton și reveni apoi la calculator, după ce ai scuturat inamicii de lângă tine. Iar asta pentru că he-cărirea nu se ia de la început în acest caz, ci de unde ai lăsat-o când ai plecat de lângă calculatorul cu pricina.

Marius Ghinea

08 ȘTIRI

SPECIAL

12 FREETRACK

PREVIEW

- 18 RESISTANCE 3
- 22 ALICE: MADNESS RETURNS
- 26 RED FACTION: ARMAGGEDON
- 28 THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

REVIEW

- 32 BULLETSTORM
- 38 DRAGON AGE II
- 44 RIFT
- 50 WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR II - RETRIBUTION
- 54 KILLZONE 3
- 58 HOMEFRONT
- 60 SLY TRILOGY
- 64 RAILWORKS 2
- 68 DISTANT WORLDS - RETURN OF THE SHAKTURI
- 70 GEMINI RUE
- 72 ALTERNATIVA

INDIE

76 JOCURI EXPERIMENTALE

FREE2PLAY

- 80 MANDATE OF HEAVEN
- 81 INCERTITUDE

RETRO

82 TOMAHAWK

HOBBY

84 A GAME OF THRONES - THE CARD GAME

HARDWARE

- 86 TEST COMPARATIV - TERABIȚI ÎN BUZUNAR
- 88 TESTE

LIFESTYLE

- 94 NEMIRA
- 95 FILM - THE ADJUSTMENT BUREAU
- 95 WWW.

Demo

Cities in Motion / Men of War:
Assault Squad / Shattered Origins

MODs

Dibella's Watch (The Elder Scrolls IV:
Oblivion) / Mandate of Heaven
(Crysis) / Underhell Prologue (Half-
Life 2)

Media

Filme (HD)

Ace Combat: Assault Horizon / Alice:
Madness Returns / Assassin's Creed:
Brotherhood - The Da Vinci
Disappearance / Battlefield 3 /
Battle: Los Angeles / Blizzard - 20
Years Retrospective / Call of Juarez:
The Cartel / Dead Island / Earth
Defense Force / The Elder Scrolls V:
Skyrim / Fancy Pants Adventures /
L.A. Noire / Magicka Vietnam / Rage/
Samaritan / The Secret World

Imagini

Alice: Madness Returns

Wallpaper

Bulletstorm / Dragon Age 2 /
Warhammer 40,000: Dawn of War 2
- Retribution / Killzone 3 / Need for
Speed: Hot Pursuit

Drivere

ATI Catalyst 11.1 / NVIDIA ForceWare
266.58

Patch

Dead Space 2 / Two Worlds II v1.02

Antivirus

AVG Free Edition 10.0 Build
1204a3402

Freeware

7-Zip 9.20 / ATI TrayTools 1.7 Beta /
CCC Codec Pack / RivaTuner 2.24c /
Totally Free Burner 5.0 / Nero 9 Free
9.4.12.3d

Shareware

DAEMON Tools Lite 4.40.1.0127

EXTRA

Incertitude (versiune completă)
Octodad (versiune completă)
PreVa (versiune completă)
Soul Hunter (versiune completă)
LEVEL DVD Finder

CITIES IN MOTION

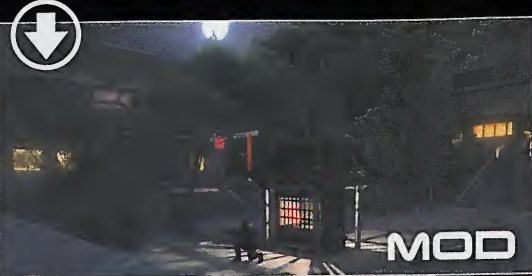
Cities in Motion ne dă uneltele necesare realizării unei rețele de
transport virtuale, după preferințele (și nevoile) fiecăruia.



DEMO

MANDATE OF HEAVEN

lată un întreg nivel single player pentru Crysis, a cărui acțiune se
petrece într-un parc invadat de răsculați ai armatei chineze.



MOD

MEN OF WAR: ASSAULT SQUAD

Noul născut al seriei Men of War ne oferă un demo ce include nive-
lul introductiv, aruncându-ne în miezul Războiului din Pacific, și o
misiune de tip skirmish care ne trimite pe frontul din Europa celui
de-al Doilea Război Mondial.



DEMO

UNDERHELL PROLOGUE

Prima parte dintr-o aventură single player pentru Half-Life 2, în
care jucătorul primește sarcina de a dezlega misterul unei morți
suspecte. Cea a nevastei...



MOD

DIBELLA'S WATCH

Mod pentru The Elder Scrolls IV: Oblivion, ce adaugă un oraș com-
plet nou, castele, sate, ferme, o mănăstire, un duneon și o armată
inamică numai bună de înfrânt.



MOD

BLIZZARD - 20 DE ANI

Blizzard Entertainment, compania care ne-a oferit titluri precum
StarCraft și World of Warcraft, a împlinit 20 de ani de existență, mo-
tiv să ne delectăm cu un documentar video care îi urmează pașii,
de la înființare și până în zilele noastre.



OCTODAD (VERSIUNE COMPLETĂ)
Octodad este un joc despre distrugere, decepție și
fraternitate. Rolul principal îl revine lui Octodad, un
personaj dubios care nu este deloc om, ci o
caracatiță ce interpretează bîpedul pe parcursul unei
zile din viață. Existența sa este un șir chinuitor de
încercări de a îndeplini sarcini umane (tentaculele
nu îl ajută prea mult, fiindu-și, în același timp, na-
tura cefalopodă de familia sa umană.

SOULHUNTER (VERSIUNE COMPLETĂ)
Soul Hunter este un joc de aventuri piperat cu lupte
de spadă specifice genului hack-and-slash. Eroul
este un soi de antierou, o creatură ciudată care și-a
pierdut sufletul, iar pentru a supraviețui, trebuie să
consume sufletele altor monștruoșități care trăiesc
în padurea ce servește drept decor al jocului.



Interfața DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/96/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP/Vista/7. Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky is 2010 (furnizat de Kaspersky Lab România) și BitDefender is 2010 (furnizat de BitDefender). Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective. Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă. ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

NOTĂ

www.level.ro

Nu lăsați Locuința Digitală deschisă...

Securitate imbatabilă pentru rețeaua wireless



Routerul Wireless N Gigabit pentru acasă.

Cu criptare ce poate fi configurată prin simpla apăsare a unui buton (WPS), Routerul Wireless N Gigabit pentru acasă se asigură că dvs. sunteți singura persoană care știe parola rețelei. Beneficiați în plus de viteze superioare și acoperire Wireless N, conectivitate Gigabit și abilitatea de a prioritiza conținutul audio sau video, pentru o experiență pe Internet fără întreruperi.

Este unul dintre cele mai bune routere existente acum pe piață, la preț excepțional!



Creați-vă propriul spațiu digital.

www.dlink.ro/digitalhome
www.dlinkforum.ro

D-Link
Building Networks for People



FABLE III PENTRU PC, ÎN MAI

Inițial, ni s-a promis că versiunile de PC și X360 ale RPG-ului molyneuxian vor fi lansate simultan. Nu știu de ce, dar ne-am bucurat. Oricât de mult am încercat să ne închipuim că nu există, ne este drag pseudo-RPG-ul celor de la Lionheart. E ușor schizoid, nu e deosebit de complex, avem mari dubii că poate fi numit RPG, e unul din experimentele ratate ale lui Molyneux (desigur, el are altă părere, dar acum ați crescut mari și știți că nu tot ce iese din gura maestrului se adevărește), dar are un farmec aparte care nu poate fi contestat și e o experiență plăcută dacă îl iei ca atare (un action casual simpatic

și duos am putea spune, cu o atmosferă plăcută, de basm). Vorbim, desigur, despre oricare dintre primele două jocuri din serie, căci al treilea n-a ajuns prin redacție nici în ziua de azi. Ei bine, acum am aflat ce înseamnă „simultan” pentru Microsoft, Molyneux și oamenii de la Lionheart: un decalaj de aproape șase luni. Căci versiunea pentru PC va ajunge pe rafturile magazinelor americane în data de 17 mai 2011. Și ca dovadă că posesorii de PC sunt considerați niște duri ai gaming-ului, versiunea pentru PC va include un mod **HARDCORE! EXCLUSIV!** care va mări nivelul de dificultate la un nivel acceptabil pentru indivizii



care se așteaptă să mai și moară dacă se duc să bea un pahar cu apă în timpul unei lupte și uită să pună pauză.

Așadar, să recapitulăm: versiunea pentru PC ne va vizita la o jumătate de an după cea de consolă, exact în aceeași zi în care The Witcher 2 își va flutura pleata cea albă prin magazine. Ne simțim norocoși și vă propunem un mic rămășag: pe cât pariem că vânzările slabe vor fi puse în cărca pirateriei?

ROMERO ÎȘI LASĂ TRECUTUL HARDCORE ÎN URMĂ

După ce a înființat câteva studiouri (care au și decedat între timp), John Romero, unul dintre pletoșii care ne-au dat Doom, Quake și... Daik... și Quake, a anunțat că va părăsi scena hardcore și se va îngriji de nevoile jucătorilor casual. „Am satisfăcut gamerii hardcore timp de câteva decenii, acum a sosit timpul pentru restul lumii”, a declarat Romero într-un interviu acordat site-ului VentureBit. Restul lumii, desigur, sunt sutele de milioane de oameni care și-au făcut din Facebook a doua casă. Și prima fermă. Sunteți nedumeriți? Și noi. Există o scenă hardcore și Romero a dansat pe ea în ultimii ani? Deci ultimii cinci ani au fost o minciună... Înapoi la Romero. LootDrop este o nouă companie înființată de John Romero (și cu aceasta numărul companiilor porni-

te de Romero se apropie periculos de mult de numărul jocurilor pe care le-a creat) și va avea ca obiect de activitate jocuri pentru rețelele sociale, în special Facebook. Alături de Romero, la cârma companiei Loot Drop îi regăsim pe Tom Hall, Rob Sirotek și Brenda Brathwaite, nume cu rezonanță pentru cei care au început să se joace pe calculator pe când frecvențele procesoarelor încă se măsurau în megaherți. Ca fapt divers, Ravenwood Fair (joc de Facebook produs pentru LOLApps alături de Brenda Brathwaite și cu o echipă care nu mai lucrase la un joc până atunci), apărut în octombrie anul trecut, a fost un succes imens și momentan numără unsprezece milioane de utilizatori. Așadar, dacă vă era dor de Romero, stați cu ochii pe Facebook.



GEARS OF WAR 3, AMÂNAT



După ce inițial fusese programat pentru lansare în luna aprilie a acestui an, Gears of War 3 a fost amânat până în toamnă. Astfel, dacă totul va merge ca uns, shooter-ul celor de la Epic va fi lansat în data de 20 septembrie 2011, iar în 25 aprilie (18 aprilie pentru cei care au cumpărat Bulletstorm: Epic Edition) vom primi un beta de multiplayer. Vestea cea bună este că shooter-ul 3rd person este un gen extrem de popular, deci nu credem că va trebui să așteptați până în septembrie pentru a vă potoli setea de acțiune.

NOI EXPANSION-URI PENTRU RACE 07

SimBin Studios, creatorii renumitelor titluri de simulare auto GT Legends, GTR, GTR 2, Race 07, STCC, Race On și GTR Evolution, au anunțat recent că vor lansa de-a lungul anului 2011 cinci pachete de expansiune pentru Race 07, ce vor fi disponibile atât pe Steam, cât și pe site-ul propriu www.raceroom.net.

Primul dintre aceste pachete, Formula RaceRoom, este gratuit și conține modelul RR1, care simulează o mașină generică de Formula 1, fiind cel mai rapid automobil realizat până în prezent de SimBin. Modelul RR1 este deja disponibil în jocul gratuit RaceRoom, ce poate fi descărcat de pe www.raceroom.net, după o prealabilă înregistrare. Avantajul de a avea pachetul ce conține RR1 ca expansiune în Race 07 este acela că veți putea folosi acest model în mod gratuit pe toate pistele puse la dispoziție de toate jocurile din seria Race 07. Până acum, RR1 putea rula numai pe circuitul Hockenheim, deoarece aceasta era singura pistă din jocul RaceRoom.

Pachetul RR1 este disponibil începând cu data de 16 martie 2011 și poate fi descărcat gratuit de către cei care au un cont pe RaceRoom.net și jocul Race 07 activat în prealabil pe Steam. Al doilea pachet anunțat ca expansiune pentru Race 07 este STCC The Game 2, bazat pe campionatul suedez de turisme, anume sezonul din 2010, la care se adaugă cupa scandinavă a turismelor, ce include mașini și piloți din campionatul danez de turisme - adică cele mai palpitate și prestigioase campionate din sportul cu motor scandinav. Veți avea la dispoziție 18 automobile unice, împărțite în două clase, cu peste 45 de modele unice de vopsire. La toate acestea se adaugă 6 piste realizate în detaliu după realitate, de la asfaltul danez de la Jyllandsringen și clasicele suedeze precum Falkenberg, până la curbele strânse cu diferențe mari de nivel de la Knutstorp.



DOUG CHURCH SE ALĂTURĂ VALVE

Valve Software a confirmat oficial că Doug Church (designerul, nu imitatorul lui Elvis) s-a alăturat „familiei”, dar nu a precizat ce poziție va ocupa în companie sau la ce va proiect va lucra. Doug Church, programator și designer extraordinare, și-a început cariera în cadrul companiei Looking Glass (pentru mine, falimentul lor a fost una dintre cele mai triste întâmplări din industrie), unde a lucrat la Ultima Underworld, System Shock, Thief, Terra Nova etc., după care și-a continuat drumul alături de Eidos Interactive (acolo a colaborat cu Ion Storm și Crystal Dynamics). În 2005 a ajuns la Electronic Arts, unde a fost șef de proiect la unul dintre cele trei jocuri pe care EA le producea în colaborare cu Steven Spielberg. Proiectul, desigur, a fost anulat în octombrie anul trecut.



MOLYNEUX NE ȚINE TREJI

Black and White, Black and White 2, Fable, Fable 2, Fable 3 îl au în comun pe guralivul Peter Molyneux și vreo câteva duzini bune de promisiuni neîndeplinite. Orică țânc știe că nu poți crea hype în jurul unui joc fără să servești presei câteva minciunile. Sau flori de spirit, cum le numea Mincinosul lui Goldoni. Peter Molyneux este o specie aparte și a ridicat hype-ul la rang de artă.

Este bine-cunoscută tendința lui Molyneux de a promite prin conferințele de presă zeci de feature-uri despre care echipa de producție află din preview-urile de pe internet. Și, desigur, tendința noastră, a presarilor, de a ne agăța de fiecare cuvânt, adevărat sau nu, pentru a mai umple o pagină de preview exclusiv. Nici măcar un sfert dintre promisiuni nu s-au regăsit în produsul final, dar asta nu a împiedicat jocurile revoluționare ale lui Peter să se vândă ca pâinea caldă. Mai mult, Molyneux este proaspătul deținător al unui premiu BAFTA pentru întreaga carieră, o realizare cu care doar patru oameni din industrie se pot fâli (Will Wright, Nolan Bushnell, fondatorul Atari, Shigeru Miyamoto și acum Peter Molyneux). Pentru a sublinia solemnitatea momentului, Molyneux a ținut să mulțumească presei că i-a ascultat promisiunile atât de amar de vreme și și-a cerut scuze pentru florile de spirit care i-au înfrumusețat aproape fiecare interviu de la Black and White încoace. „Pot numi cel puțin zece pe care le-am inventat pe loc pentru a împiedica jurnaliștii să adoarmă la conferințele de presă, și pentru asta îi cer scuze echipei”, a declarat Peter în discursul de acceptare a distincției BAFTA. Asta înseamnă oare că Fable 4 nu va fi cel mai bun joc din Multivers?



SMITH. ROCKSMITH!

Se teaua lui Guitar Hero a apus. Se pare că instrumentele de jucărie și karaokele cu deștele nu-i mai mulțumesc pe noii roacheri de bibliotecă. În loc să se adapteze noilor condiții, chestiune care probabil ar fi presupus un efort financiar și intelectual și, din păcate, puțină creativitate, Activision a ales să se retragă din businessul simulatoarelor/emulatoarelor de rockeri. Bucuria celor de la Ubisoft, care au fost mai mult decât bucuroși să umple golul lăsat de Activision. Astfel, compania franceză a anunțat Rocksmith, un joc muzical în vâna lui Guitar Hero, dar cu un mic twist care schimbă totul și care, conform declarațiilor Ubisoft, va revoluționa genul.

În locul controllerelor de jucărie, Rocksmith va fi jucat cu instrumente reale. Dacă ai o chitară (cumpărată într-o vreme când te visai consumând Jack și hardând alături de Lemmy) care acum strânge praf pe dulap, o vei putea folosi pe post de controller în Rocksmith. So, în loc să muncești cinci butoane colorate până îți amortească degetele, vei rămâne fără amprente frecând cele șase corzi ale unei chitare adevărate. Și poate vei învăța ceva muzică pe parcurs. Nu mult, doar cât să obții un scor decent și să impresionezi câteva fetișcane melomane. Rock! Rocksmith va fi lansat în a doua jumătate a anului 2011 pentru PC, X360 și PS3.



IEPURELE DE IUNIE

Alice: The Madness Returns, sequel-ul genialului American McGee's Alice (octombrie 2000), a primit o dată de lansare oficială. Astfel, adolescența „ușor” deranjată ne va vizita la vară, mai exact în data de 14 iunie 2011, când versiunile pentru PC, PS3 și X360 vor ateriza pe rafturile magazinelor nord americane. Vă reamintim că evenimentele din sequel au loc la 11 ani după masacrul din primul joc, când Alice este eliberată din ospiciul Rutledge și este plasată în grija unui psihiatru londonez. Mai multe aflați la vară...



PARADOX ANUNȚĂ SENGOKU

Shogun 2: Total War (sau Total War: Shogun 2, n-am reușit să ținem minte care e numele cel nou) a reardus în centrul atenției era Sengoku, un episod foarte interesant din istoria Japoniei, care a fost ignorat în ultimii 11 ani de producătorii cunoscuți de strategii. Probabil că ai putea număra pe degete jocurile de strategie în Japonia feudală apărute în cei 11 ani care s-au scurs de la lansarea primului Shogun, iar dacă voiai să joci o altă strategie cu samurai, nu prea aveai de unde alege. Cu excepția seriei Takeda, cred că trebuie să sapi destul de adânc ca să găsești o alternativă decentă la Shogun.

După Divine Wind, un expansion (cam slăbuț) pentru Europa Universalis III, în care i s-a acordat puțină atenție Japoniei și asiaticilor în general, Paradox Interactive a anunțat Sengoku, un joculete despre care știm doar că este o strategie plasată în Japonia erei Sengoku. Alte informații nu au fost furnizate, iar din screenshot-uri nu ne putem da seama dacă avem de-a face cu o clonă de Shogun sau dacă Sengoku va fi cu totul și cu totul alt animal. Noi am îndrăzni să sperăm la un joc cu gameplay-ul lui Crusader Kings, adică o strategie cu aromă de RPG care ar completa de minune Shogun-ul celor de la Creative Assembly. Rămâne de văzut...



WARHAMMER 50 000 000: DARK MILLENIUM ONLINE

Dacă vă întrebați cât mai costă să faci un MMORPG în zilele noastre, Paul Pucino, CFO (Chief Financial Officer?) THQ, a declarat la o ședință de informare a investitorilor că THQ va investi 50 de milioane de dolari în MMORPG-ul Warhammer 40k: Dark Millennium Online. Pucino nu a declarat de câți abonați ar avea nevoie MMO-ul pentru a-și recupera investiția, dar este de părere că, după o lansare reușită, jocul ar putea genera profit timp de câțiva ani buni (între cinci și opt ani). Heheh.



BRITISH ACADEMY VIDEO GAMES AWARDS

BAFTA VIDEOGAME AWARDS

A mai trecut un an, s-au mai săltat niște premii BAFTA și credem că deja bănuieți cine a plecat cu ele acasă, deci nu există surprize. De Molyneux știți deja. Cel mai bun joc în viziunea Academiei Britanice este Mass Effect 2. Având în vedere că BAFTA vine de la British Academy of Film and Television Art, nu putem spune că suntem surprinși că Mass Effect 2 le-a luat ochii. Assassin's Creed: Brotherhood a înghătat premiul pentru cel mai bun Action. From their cold dead hands! Meserabil joc. God of War III este un joc foarte artistic, deci Kratos s-a întors în Olimp cu o diplomă pentru Artistic Achievement, iar acum fugărește muze despuiate printre norișori. Now THAT's art! Cea mai bună poveste îi aparține lui Heavy Rain (care a câștigat și la categoria Technical Innovation), iar premiul pentru gameplay a fost încasat de Super Mario Galaxy 2. Premiul pentru cel mai bun simulator sportiv a ajuns, de bună seamă, la cel mai nobil dintre sporturi. Nu la Chess Boxing (google it), ci la F1 2010. De trei ori frână pentru Codemasters. Multiplayer-ul care, alături de porn, software moca și Farmville, vă ține conectați la net, este și el o categorie premiată de britanici. Voi pe cine ați alege dintre Starcraft II, Call of Duty: Black Ops, Assassin's Creed: Brotherhood, Need for Speed: Hot Pursuit, Battlefield: Bad Company 2 și Halo: Reach? Greșit, orice ați fi ales! Cel mai bun multiplayer îi aparține jocului Need for Speed: Hot Pursuit și să nu vă prind că spuneți altceva. În final, publicul a votat cu... drumrolls... cu cine votează publicul de obicei. Cu Call of Duty. Acum a fost rândul lui Black Ops.

De fapt v-am mințit când am spus că nu au existat surprize. Fallout: New Vegas a fost nominalizat la categoria Strategie și suntem foarte surprinși că nu a câștigat. Ce are Civilization V și Fallout nu?



PREY 2

Aflăm de la Bethesda Softworks că sequel-ul lui Prey (un FPS cu un amerindian și uși foarte sece), joc amânat, anulat, reanunțat, amânat și apărut în 2006, este în lucru la studiourile Human Head și va vedea lumina zilei cândva în 2012, sper înaintea Armageddonului, pe PC (la care vor renunța, probabil, în câteva luni, cine știe), X360 și PS3. Oare ce orificii vor imita ușile din asta?

SE VOR LANSA

Shift 2: Unleashed	PC, X360, PS3	Electronic Arts
Portal 2	PC, X360, PS3	EA Partners
Mortal Kombat	PC, X360	WB Interactive
DarkSpore	PC	Electronic Arts

Privește după colț!

FreeTrack

De vreo doi ani încoace mi-am reluat obiceiul de a mă da prin simulatoarele auto. Ba chiar, după ce am trecut printr-un prelungit stagi de antrenament single player în jocuri precum NFS Shift, iar apoi în titluri mai aproape de simulare precum GT Legends, GTR, GTR 2 și Race 07/ Race On/GTR Evolution, m-am hotărât să mă fac de rușine și online, în curse multiplayer. Aici, însă, m-am lovit de o situație nefericită, de care nu ținusem suficient cont atunci când jucam numai împotriva oponenților controlați de către computer.

În principiu, noi, cei pasionați de simularea auto, folosim în timpul curselor vederea din interiorul mașinii, de pe locul pilotului, așa-numita „cockpit view”. Nu e nevoie să vă explic de ce avem o asemenea preferință pentru vederea din cockpit - este cea mai apropiată de realitate. Este adevărat că, pentru cei obișnuiți cu arcade-urile sau cu jocurile auto de consolă, care vreme îndelungată ofereau numai vederi din exteriorul mașii-

nii, o asemenea alegere poate părea ciudată sau restrictivă. Există polemici pe această temă de multă vreme, dar, din punctul meu de vedere (sic!), singurul lucru discutabil la jocul din cockpit este vizibilitatea. În general, vederile din spatele mașinii (chase cam) îți oferă mai multă informație relativ la ceea ce se întâmplă pe pistă în lateral și în spate, ceea ce te poate ajuta să eviți coliziunile accidentale cu oponenții din cursă. La vederea din cockpit, ești limitat la informația pe care ți-o oferă oglinzile retrovizoare.

O soluție la care s-au gândit producătorii jocurilor auto este aceea de a oferi un buton, la apăsarea căruia să ți se arate instantaneu o vedere către spatele mașinii. O asemenea vedere este, într-adevăr utilă, dar cred că sunt evidente problemele ei. Una ar fi

lipsa de realism - în realitate, nici un pilot nu se întoarce în cel mai sensibil moment al unui viraj ca să vadă ce fac cei din spatele lui. A doua problemă ar fi aceea că, tot precum în realitate, și în joc o asemenea privire aruncată în spate te poate costa foarte scump din cauza fracțiunii de secundă de derută și lipsă de control ce însoțește folosirea acestei comenzi de privit în spate.

De altfel, inclusiv pentru a privi către retrovizoarele laterale, există de multă vreme implementate în toate jocurile auto butoane de stânga și de dreapta. Am considerat întotdeauna aceste vederi laterale ca fiind inacceptabile în utilizare, deoarece îți iau privirea de la drum și o fac prea lent și nenatural, ceea ce iarăși te poate costa nu doar fracțiuni de secundă, un loc în clasament sau o ieșire în decor, dar chiar integritatea mașinii și finalizarea cursei.

O altă soluție aleasă de producătorii de jocuri auto este aceea de a oferi o oglindă retrovizoare virtuală, întotdeauna așezată central, în partea de sus a ecranului.



Spre decor.



Lipsă de vizibilitate la intrarea în viraj.



Primul viraj din cursă este cel mai periculos. Aici este vorba de prima curbă de la Brands Hatch, una din cele mai riscante din cauza lipsei de vizibilitate - intrarea în viraj este într-un vârf de pantă. Specificul locului cere ca pilotul aflat în față să fie foarte atent la felul în care virează cei din spatele lui.

P 15 KDS Array

Lap 01 / 10

SPECIAL

Rezultatul lipsei de vizibilitate - incidentele de cursă.

Best lap	0:56.850
Current lap	0:17.584
Split lap	0:17.584



O asemenea oglindă este mult mai mare decât cele reale, iar amplasamentul ei este invariabil, indiferent de tipul și modelul mașinii la bordul căreia te afli. Dar, avantajul este acela că vizibilitatea în spate și parțial lateral este mult mai mare decât în oglinda retrovizoare centrală reală a automobilului.

Această oglindă virtuală, însă, nu este acceptată prea ușor de cei mai mulți fani ai genului simulării auto-me included. Noi vrem să fim cât mai aproape de condițiile reale ale pilotării automobilului, motiv pentru care nu acceptăm decât folosirea oglinzilor retrovizoare „reale” din joc, cele prevăzute în realitate de constructorul sau modificatorul mașinii pe care o conducem. Însă, nu toate automobilele sunt la fel... Adică, la unele oglinzile centrale este bine mersi vizibilă și suficient de mare cât să îți ofere multă informație asupra situației de pe pista din spatele și spatele lateral al tău. Dar, la alte mașini, oglinda centrală se poate nici să nu fie vizibilă sau vizibilă doar parțial. Ba chiar și vederea către oglinda retrovizoare din stânga (sau dreapta la modele britanice/japoneze), deși cea mai bună în cele mai multe cazuri, se poate să fie obturată de elemente din cockpit, cum ar fi barele de ranforsare specifice automobilelor de cursă folosite în anumite discipline auto. Asta ca să nu mai vorbim de retrovizoarea laterală aflată pe cealaltă parte decât șoferul, care nu este vizibilă decât la monoposturi (evident), ceea ce te lasă cu un gol imens de informație pe partea respectivă.

Problemele de vizibilitate la vederea din cockpit sunt cauza multor evenimente în cursă. De cele mai multe ori, acroșajele apar pentru că mașina din față virează pe partea pe care tocmai este depășită de o altă mașină. Veți spune că este de datoria celui din spate să aibă grijă, dar lucrurile nu stau tocmai așa. De foarte multe ori, se poate ca cel din spatele tău să fie în evidență creștere de viteză în raport cu tine. În această situație, chiar și dacă tu ești în față și poți să blochezi trasa celui din spate sau lateral, este de bun simț să îl lași să te de-

pășească. Dar, ca să poți face asta, trebuie să îl vezi, să poți aprecia dacă cel care încearcă să te depășească este semnificativ mai rapid ca tine sau este doar la limită în încercarea de a-ți lua locul - caz în care trebuie să ții cu dinții de el.

Dar, chiar și în situațiile de luptă la limită, de duel în care amândoi aveți șanse aproape egale sub raportul vitezei și îndemânării, este bine să știi unde este cel din spatele sau lateralul tău, înaintea intrării într-un viraj, ba chiar în timpul abordării acestuia. Pe de altă parte, de foarte multe ori, situații ce frizează absurdul apar în timpul cursei nu din cauza lipsei de îndemănare sau de obraz a concurenților, ci din cauza lipsei de vizibilitate în spate și lateral. Dacă în single player înjuri și dai restart, în cursele de multiplayer acest lucru nu este posibil, mai puțin înjurăturile, cu care unii simt nevoia, parțial justificat, să-și descarce adrenalina acumulată excesiv. De aceea, pentru a păstra frumusețea cursei și a respecta o etichetă a comportamentului pe pistă, este necesar să depășești cumva problema de vizibilitate de care am vorbit, însă fără a afecta realismul experienței de joc, așa cum ne dorim noi, fanii simulării auto.

Programul

Aici intervine un software care a apărut deja de ceva vreme - dar e mai bine să vi-l prezint mai târziu decât niciodată - așa că, după o vreme de teste și practică pe circuit, vă voi vorbi despre soluția FreeTrack. Acesta este un software care, în timp real, preia fluxul video de la o cameră web conectată la calculator, interpretează imaginile și trimite informația de control conținută de acestea către jocurile compatibile FreeTrack. Ce înseam-

Uneori, partenerii de cursă se pot poziționa lipiți lateral de bara ta spate, pentru a determina pierderea de către mașina ta a direcției, la manevra ta de înscriere într-un viraj. Cu FreeTrack poți observa o asemenea măgărie și preveni un incident.



nă asta, mai pe românește?

Simplu. Utilizatorul își montează pe coșorul unei șepci sau pe o cască audio unul până la patru diode led. Ledurile sunt aprinse, prin conectarea la o sursă de curent - o baterie e cea mai simplă modalitate de alimentare. Camera web preia imaginea ledurilor luminoase, iar programul FreeTrack interpretează din poziția acestor leduri mișcarea capului utilizatorului. Apoi preschimbă această mișcare în comenzi pe care le trimite către joc. Astfel, capul virtual, cel din joc, se va mișca în timp real după cum își mișcă utilizatorul capul, fiind controlat de către acesta cu ajutorul programului FreeTrack.

În teorie, această soluție trebuie să-ți permită să privești, prin mișcarea liberă a capului, către oricare dintre oglinzile retrovizoare ale unui automobil dintr-un simulator auto. În practică, după alegeri istețe ale materialelor folosite și după mici ajustări din software, această soluție funcționează extraordinar de bine, exact în acest scop.

Spre infraroșu

După cum vă spuneam, trebuie să știi cum să-ți alegi anumite componente. Spre exemplu, ledurile pe care le folosești este mai bine să fie cu emisie numai în

infraroșu (precum cele de la telecomenzile obișnuite). De ce? Pentru că ledurile obișnuite care emit în spectrul luminii vizibile pot fi greu de distinse de către programul FreeTrack dacă vă aflați într-o încălțare bine luminată sau dacă aveți vreo sursă de lumină în spatele vostru. Pur și simplu, ledurile cu lumină vizibilă se pot confunda cu sursele de lumină din jurul vostru. Într-o încălțare întunecată, astfel de leduri pot fi eficiente, ba chiar într-una mai luminată, dacă găsiți reglajul de Threshold potrivit din FreeTrack, s-ar putea să reușiți să atenuați lumina ambientală suficient cât să o separați de lumina ledurilor.

Dar, după testele mele, ledurile cu emisie în spectru vizibil pun probleme prea mari programului FreeTrack, cerând condiții speciale de luminozitate și iluminare în cameră, ce nu pot fi realizate oricând și oriunde. De aceea, sfatul meu este cel dat de toți utilizatorii de FreeTrack: folosiți leduri cu infraroșii. Condiția de bază a utilizării ledurilor IR (InfraRed) este de a pune în fața obiectivului camerei web un filtru care să micșoreze cât mai mult lumina vizibilă, dar care să lase să treacă radiația infraroșie. Astfel, în mod natural, camera web va vedea mult mai pregnant ledurile IR, clar diferențiate de lumina de fond. Pe această cale, FreeTrack va distinge perfect ledurile și va funcționa ireproșabil în interpretarea mișcărilor capului utilizatorului.

Camera web

După cum bine știm de la ciolan, care a transmis către lume afirmația unui profesor de-al său, de la facultate, „evoluția se bazează pe materiale”. Motiv pentru care trebuie să vă precizez ce materiale vă sunt necesare pentru a reuși să folosiți optim programul FreeTrack. În primul rând, camera web. Aceasta trebuie neapărat să aibă și focus manual, adică să permită focalizarea prin reglarea cu mâna a obiectivului. În general, camerele la care obiectivul iese în afară și poate fi rotit au focus manual. Cele cu focus automat au obiectivul inaccesibil, nu se poate ajunge la el cu mâna și nu poate fi rotit. Apoi, a doua condiție este să ofere o rezoluție minimă necesară, precum 352 x 288, dar și minimum 30 de FPS la captura video. Condițiile de rezoluție și de FPS sunt foarte importante pentru cursivitatea și precizia mișcării capului în jocuri. Pe deasupra, la utilizare, unele camere web consumă mai mult procesor decât altele. Este de prefe-



Camera web Genius iSlim 330

Camera Genius iSlim 330 se fixează foarte ușor în partea de sus a monitorului. În principiu, aceasta este poziția cea mai bună pentru camera web, deoarece oferă o vizibilitate optimă asupra ledului de pe capul utilizatorului. Nu uitați să setați camera web, din softul ei de control, să fie pe focus manual. Reglați apoi focalizarea camerei web, rotind obiectivul, în așa fel încât imaginea să fie clară.

rat, evident, să folosiți camere web a căror utilizare presupune o ocupare a CPU-ului cât mai mică.

Eu am avut la test o cameră web Genius iSlim 330, care a funcționat absolut ireproșabil. În general, cred că toate camerele din seria iSlim sunt la fel de potrivite, ceea ce este foarte bine, având în vedere prețurile foarte mici ale acestor dispozitive, precum iSlim 300 sau iSlim 300x. Un alt avantaj al acestor camere Genius este acela că pot capta foarte bine radiația infraroșie, ceea ce face ca ledurile IR să se vadă impecabil. Vorbind despre acest lucru, trebuie să mai menționez un amănunt. Cele mai multe camere web sunt prevăzute cu un filtru IR, care atenuează radiația infraroșie. De aceea, pentru folosirea FreeTrack cu leduri IR este necesar să îndepărtați acest filtru. La unele camere această operațiune se poate face ușor, iar tutoriale în această direcție puteți găsi pe site-ul FreeTrack. La altele, în care filtrul IR este o depunere chimică pe lentile, acesta nu prea poate fi îndepărtat. Dar, mai există și cazul fericit în care filtrul IR al camerei web este foarte slab, ineficace. În această situație se află Genius iSlim 330 și probabil toate camerele ieftine din

Filtrarea luminii vizibile

Am folosit un simplu film fotografic dezvoltat, ca filtru de lumină pentru camera web Genius iSlim 330. În general, în capătul unui astfel de film există o zonă care este expusă la lumină și care la dezvoltare devine mult mai întunecată decât restul filmului. Această porțiune este bine să fie așezată în fața obiectivului camerei web.



seria iSlim. Cu această cameră web, detecția și tracking-ul ledurilor IR nu au pus nici un fel de probleme, fapt pentru care nu a fost nevoie să îndepărtez nici un filtru.

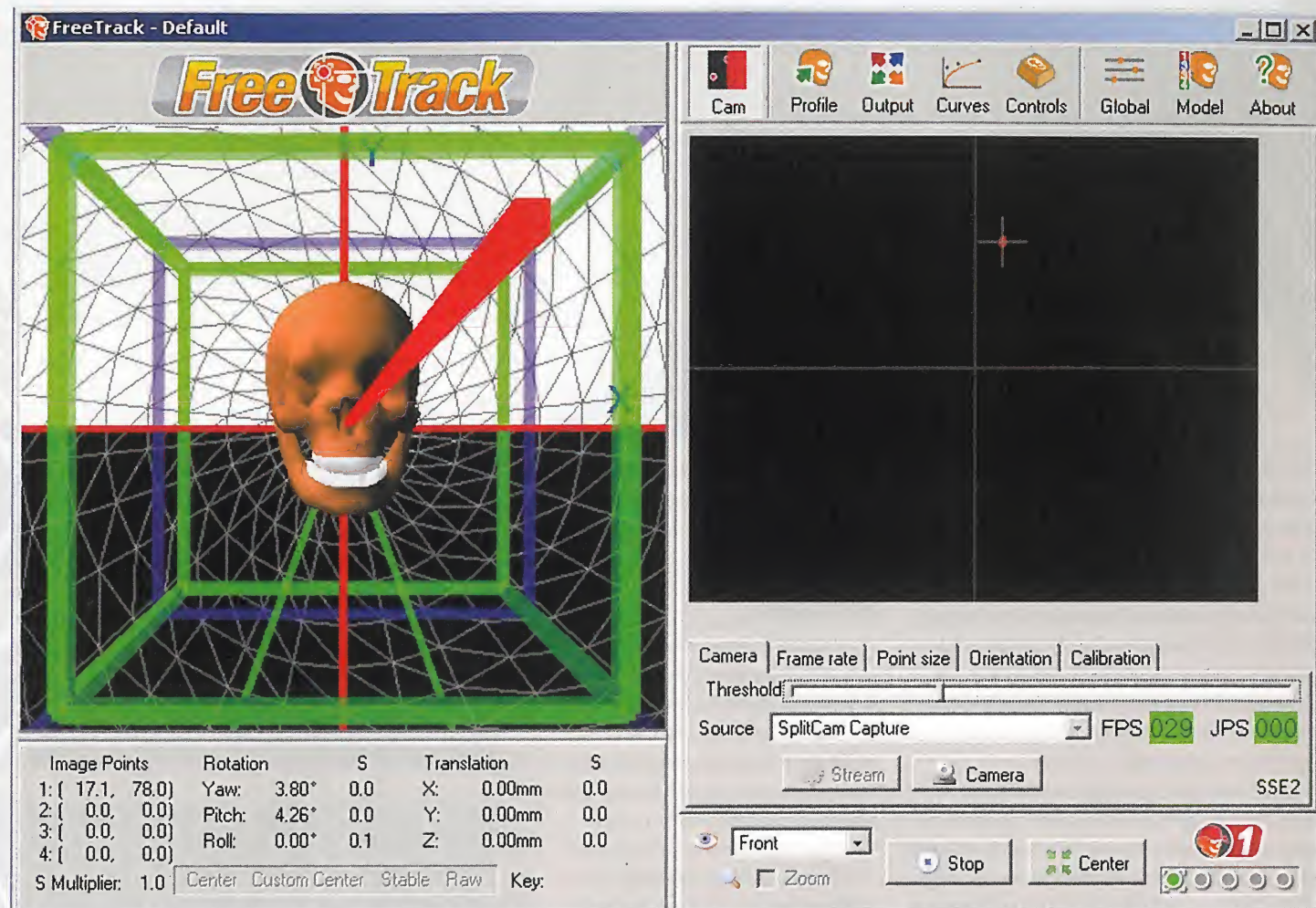
Totuși, este necesar să instalați un filtru care să atenueze cât mai mult din lumina vizibilă, dar care să lase radiația IR să treacă. Pe net sunt vehiculate două variante principale. Una din acestea presupune folosirea filmului fotografic expus și apoi dezvoltat. În general, porțiuni de

Montarea pe șapcă (A)

Una din cele mai simple soluții este de a alimenta ledul cu o simplă baterie de 1,5 volți, de format AA sau AAA. În acest scop, vă este necesar un suport pentru o baterie în formatul ales. Astfel de cutiute suport dotate cu conectorii și cele două fire necesare se găsesc în general pe la magazinele de electrice sau electronice. Suportul din imagine era prevăzută din fabricație cu două găurele, pe care le-am folosit ca să cos suportul de baterie pe șapcă, folosind în acest scop un ac și o ață obișnuită. Apoi, utilizând un pistol de lipit și puțin fludor, am lipit firul roșu la piciorul scurt al ledului și firul negru la piciorul lung al ledului. Ledul pe care l-am folosit este OSRAM SFH485P, după cum v-am spus că este cel mai indicat să faceți și voi.



Tracking perfect al unui led infraroșu OSRAM SFH485P cu programul FreeTrack.



Montarea pe șapcă (B)

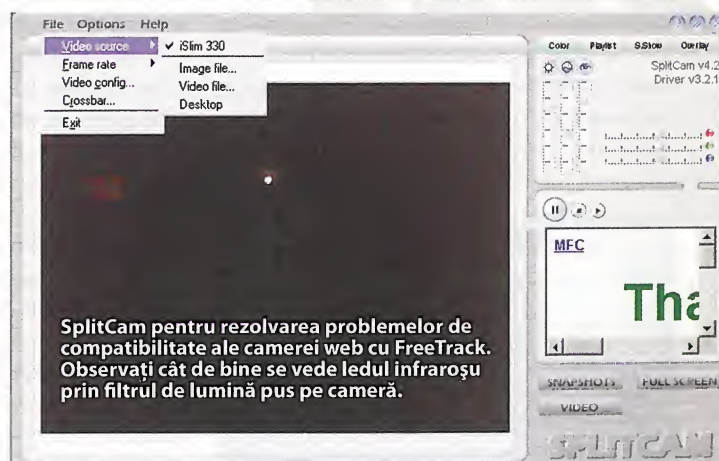
Este important ca piciorușele ledului să nu se atingă, astfel încât este indicat să vă asigurați că nu există nici un fel de contact între ele, iar apoi să aplicați peste piciorușe o mică bandă scotch care să le țină separate. Mai departe, este necesar să fixați ledul de cozorocul șepcii. Soluția la care m-am gândit eu nu este una estetică, dar este eficientă. Am tăiat o bucată dintr-un burete de bucătărie (nou și uscat!), am așezat-o peste led, după care am prins-o de cozoroc cu agrafe de birou. Astfel, întregul „montaj” este impecabil prins de șapcă. Nu am pus în circuit și un întrerupător, dar alimentarea cu curent se poate opri prin simpla scoatere a bateriei din suport. Este necesar să țineți bateria în suport strict pe perioada în care vă jucați folosind FreeTrack, deoarece ledul consumă suficient cât să golească bateria după vreo 12 ore de funcționare. Nu strică să aveți ceva baterii acumulator reîncărcabile, în acest scop. Mai există și modalități de alimentare a ledului de la portul USB al calculatorului, pe forumul FreeTrack puteți găsi indicații privind astfel de montaje simple.



film expus și dezvoltat se găsesc chiar în capetele filmelor fotografice, ceea ce a făcut foarte ușoară pentru mine așezarea acestui filtru improvizat în fața obiectivului camerei web. A doua variantă propusă de utilizatori pe căile online este cea a discurilor magnetice din interiorul dischetelor floppy de 3,5", care încă se mai găsesc de cumpărat pe ici, pe colo. Pentru mine, metoda filtrării cu filmul fotografic a dat rezultate excelente, lumina vizibilă fiind filtrată aproape complet, radiația IR a ledurilor trecând nestingherită, astfel încât FreeTrack vede perfect ledul infraroșu.

Ledul

Deci, în ce privește hardware-ul necesar pentru FreeTrack, am vorbit deja despre cameră și filtrul necesar - mai rămâne să discutăm despre leduri. În primul rând, voi menționa faptul că, dat fiind că pentru simulatoarele auto este suficient un singur led pentru a controla mulțumitor capul în jocuri, am preferat să folosesc această soluție, cea mai simplă. Am cumpărat mai multe leduri IR (cu emisie în infraroșu), de diverse tipuri. Din păcate, toate ledurile de acest gen pe care le-am găsit la magazinele de electronice din Brașov erau de putere mică (sub 100 mW) și cu un unghi redus de dispersie a radiației infraroșii. Practic, cele mai multe dintre acestea nu aveau un unghi mai mare de 60 de grade în care să

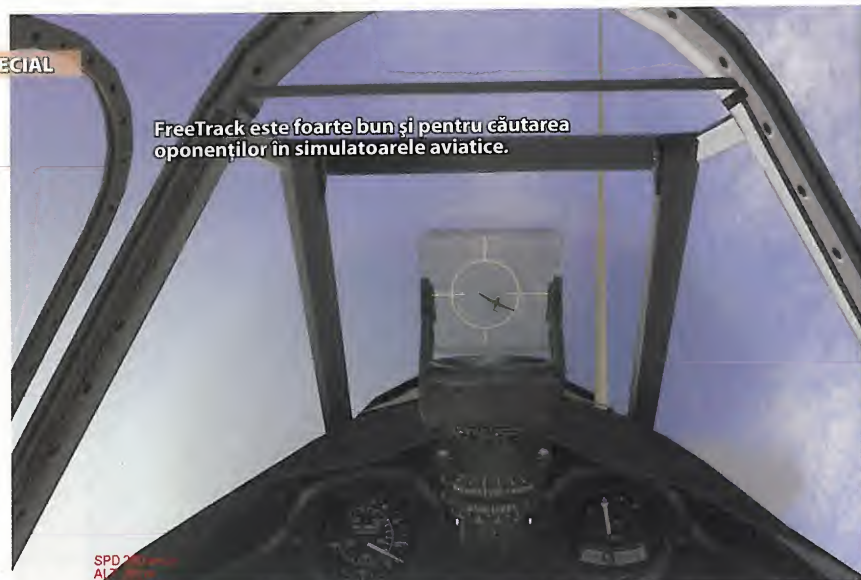


împrăștie radiația infraroșie. Din acest motiv, al puterii scăzute și al unghiului mic de emisie, distanța la care FreeTrack distinge ledul nu depășea 1 metru, iar dacă roteam fie și puțin capul, chiar la mai puțin de 1 metru FreeTrack pierdea ledul respectiv din cadru.

Din acest motiv, mi-am dat seama că nu degeaba este recomandat pe site-ul FreeTrack un anumit led IR. Este vorba despre OSRAM SFH485P. Acesta oferă o putere de 200 mW cu un unghi de 160° în fața ledului în care emisia sa este eficientă. Din păcate, acest led nu era disponibil nicăieri în vreun magazin local, astfel încât am fost nevoit să caut online.

Din fericire, am găsit un magazin românesc care vindea pe internet acest model de led IR, așa că în două zile de la comandă l-am și primit. În 22 de exemplare, deoarece www.ledshop.ro nu primesc comenzi mai mici de 30 de lei (ceea ce mi se pare normal). Este

FreeTrack este foarte bun și pentru căutarea oponentilor în simulatoarele aviatice.



drept că transportul a costat și el 30 de lei... Ceea ce inițial trebuia să fie o soluție extrem de ieftină de implementare a FreeTrack a început să devină cam scumpă, dar, având în vedere că alternativa Track IR costă cam 150 de EUR, eram încă mult sub această sumă. Pentru voi, poate că este rentabil să vă înțelegeți mai mulți prieteni să faceți o comandă de leduri OSRAM SFH485P și să vă împărțiți și cheltuiala de transport - asta ar aduce costurile foarte jos. Bucureștenii, ca de obicei, sunt favorizați, ei se pot duce direct la sediu, de unde pot cumpăra și o singură bucată la prețul infim de 1,49 lei...

OSRAM SFH485P este soluția perfectă. Cu o amărâtă de baterie de 1,5 volți, tip AAA (cel mai răspândit), ledul este văzut lejer de camera web și urmărit impecabil de programul FreeTrack, la distanțe de peste 1,5 metri și la orice unghi firesc la rotirea capului în timp ce privești la ecranul monitorului. Pur și simplu, cu OSRAM SFH485P nu poți să greșești într-o implementare a soluției FreeTrack pentru un simulator. În plus, am observat că, la folosirea unei baterii obișnuite de 1,5 volți, ledul acesta se încălzește foarte puțin pe parcursul utilizării, ceea ce înseamnă că are și o viață foarte lungă. Evident, puteți folosi și o altă

sursă de alimentare cu curent, dar fără a depăși voltagul de 1,5 volți și intensitatea maximă de 100 mA suportată de ledul OSRAM SFH485P.

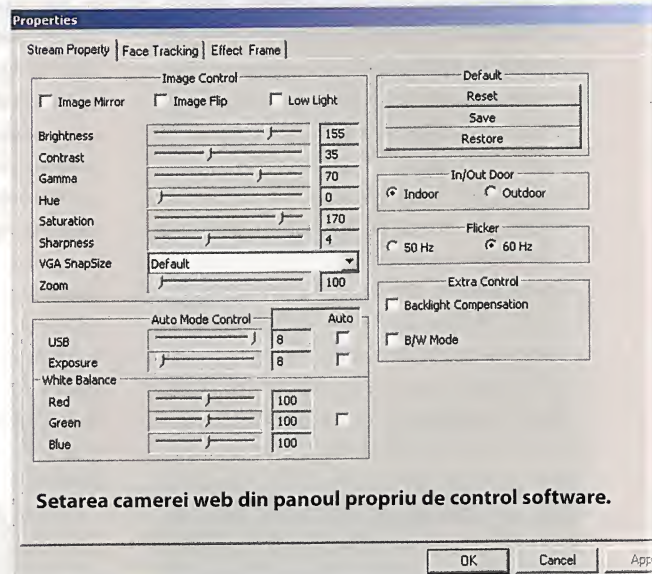
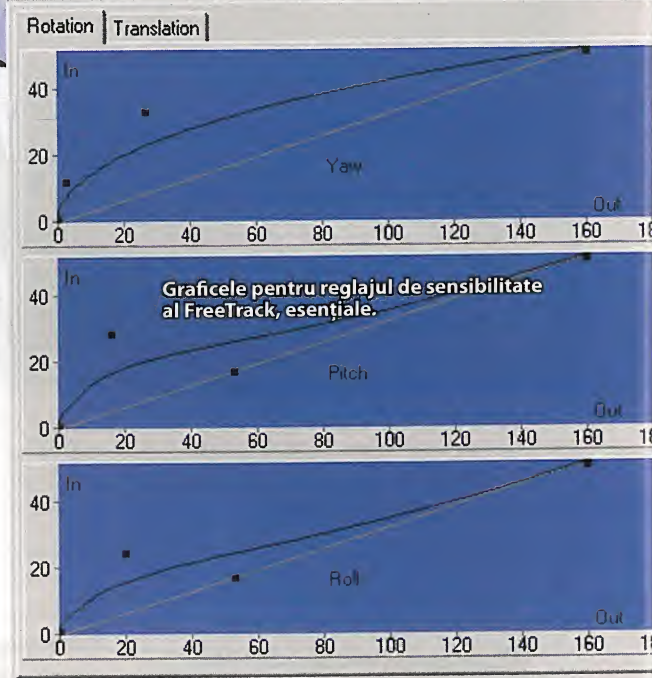
Software

În principiu, dacă v-ați instalat camera web, ați pus filtrul peste obiectivul ei și v-ați atașat un led OSRAM SFH485P de corozorul șepcii, alimentându-l și cu electricitate, sunteți OK. Mai trebuie doar să vă reglați focalizarea camerei web, prin rotirea obiectivului, până când imaginea pe care v-o arată în softul ei de vizualizare este cât de cât clară. No, păi de aici nu mai trebuie decât să umblați la software. În primul rând, eu am făcut mici ajustări din softul de setare al camerei web, stabilind rezoluția la 352 x 288 și reducând expunerea la 8. În principiu, captura mișcării devine mai ageră și mai precisă așa, în sensul în care durata de timp de la mișcarea capului real până la mișcarea capului virtual din joc (latența sistemului de captură) este mult redusă, la niveluri neglijabile. De altfel, și consumul de procesor scade cu câteva procente la această rezoluție, față de rezoluția maximă de 640 x 480 de care este capabilă camera web, fără nici un impact sesizabil asupra preciziei captării mișcării. În ce privește reglajele cele mai bune ce se pot face asupra camerei web din softul de control al acesteia, pe lângă rezoluție și timpul de expunere, ceilalți parametri se pot stabili în timp, prin experiment la fața locului, în funcție de filtrul pe care îl folosiți și de lumina ambientală din camera în care vă jucați.

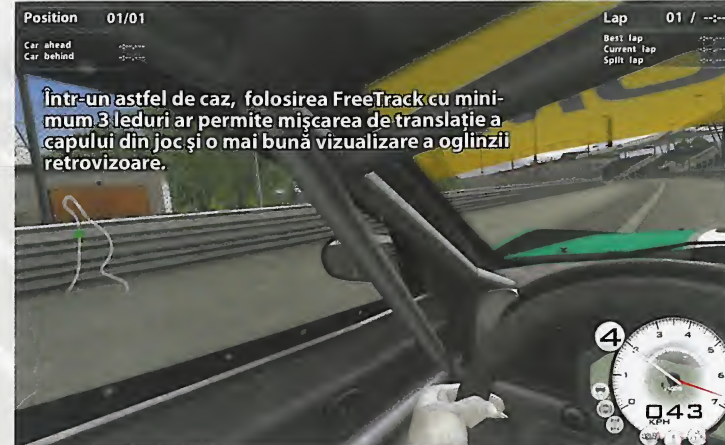
Bun, deci, pe partea de hardware totul este instalat și OK, ați făcut și setările camerei web, porniți programul FreeTrack și... nu se întâmplă nimic. Păi, în primul rând, în fereastra „Cam” trebuie să alegeți la Source camera web pe care o folosiți, iar apoi să apăsați Start. În principiu ar trebui să funcționeze totul acum, dar nu strică să setați numărul de FPS-uri la 30. De altfel, indicatorul FPS ar trebui să fie tot timpul pe verde, la fel și cel de JPS, care indică jitterul, neregularitățile în acuratețea capturii. Iar dacă FreeTrack indică faptul că vede mai mult decât un singur punct luminos,

adică ledul IR de pe capul vostru, înseamnă că prinde mai multă lumină din jurul vostru decât ar trebui. Pentru a remedia această problemă trageți de reglajul Threshold până când în fereastra de deasupra se mai vede numai emisia ledului, iar programul indică faptul că face tracking asupra unui singur punct - fapt care este semnalat în colțul din dreapta jos al programului, unde este craniul acela mic cu șapcă; un punct verde în acel loc arată că FreeTrack distinge și urmărește fără erori un singur punct luminos. Mai departe, așezați-vă

Cu FreeTrack vă puteți uita la instrumentele de bord ale avionului.



Setarea camerei web din panoul propriu de control software.



Într-un astfel de caz, folosirea FreeTrack cu minimum 3 leduri ar permite mișcarea de translație a capului din joc și o mai bună vizualizare a oglinzii retrovizoare.

exact în poziția de centru în care vă veți afla pe parcursul jocului, cu ledul orientat către înainte, și apăsați butonul de Center pentru a indica FreeTrack că aceea este poziția voastră normală cu privirea înainte.

Teoretic, mai trebuie doar să porniți un joc care oferă suport pentru FreeTrack, și sunteți gata de start. Ei bine, se poate să nu fie chiar așa, pentru că este posibil să nici nu fi ajuns în acest stadiu deoarece FreeTrack nu primește imagini de la camera voastră. În această situație, cel mai probabil este vorba de faptul că aveți o cameră web care nu trimite flux video comprimat în formatul I420, singurul recunoscut de către FreeTrack. Nu sperați, există o soluție, și anume programul gratuit SplitCam.

Acesta este folosit pentru a trimite fluxuri video multiple către mai multe aplicații deodată, de la o singură cameră web. Asta nu are nici o utilitate în sine pentru noi, ci faptul că SplitCam convertește fluxul video al oricărei camerei web din whatever it is în formatul de compresie I420, adică tocmai cel recunoscut de programul FreeTrack. Spre exemplu, camera web pe care am folosit-o eu, Genius iSlim 330, nu face uz de I420, dar, am pornit întâi SplitCam, unde am dat ca sursă camera web, apoi FreeTrack, unde am dat ca sursă „SplitCam Capture”. Totul a mers șnur, imaginea din FreeTrack era exact cea trimisă de camera web. Practic, a dispărut problema incompatibilității formatelor video suportate de camera web și de FreeTrack.

Este adevărat, însă, că folosirea SplitCam adaugă vreo 2-3 procente la consumul de procesor și mărește foarte puțin sesizabil latența sistemului de captură a mișcării. Eu am folosit un procesor Intel Q6600, pe care, în total, consumul de procesor la folosirea FreeTrack și SplitCam a fost în medie de 8-9%. Dat fiind că toate simulatoarele actuale nu ajung să consume CPU-ul unui calculator de acum doi ani în proporție de 100%, cre-

deți-mă că la un procesor de azi nici nu se simte când folosești FreeTrack și SplitCam deodată.

Dacă, totuși, aveți scrupule în ce privește consumul de procesor și latența totală a sistemului de captură, vă mai pot da o indicație. În general, camerele web plug&play care nu necesită instalarea de drivere speciale de la producător, ci le folosesc pe cele generice ale sistemului de operare, sunt din categoria celor care nu utilizează formatul de compresie video I420, deci impun folosirea SplitCam pentru realizarea conversiei necesare pentru a fi „văzute” în FreeTrack. Pe de altă parte, camerele web mai eștine și vechi, care au nevoie de instalarea driverelor de la producător, folosesc în majoritate formatul I420, deci, nu au nevoie de SplitCam, ci se „conectează” direct la FreeTrack, reducând consumul de procesor și scăzând latența sistemului de captură a mișcării.

Ajustări

Aș dori să mai detaliez un singur aspect în ce privește folosirea sistemului FreeTrack. Este vorba de câteva reglaje de finețe care pot îmbunătăți foarte mult experiența de joc cu FreeTrack. Mai precis, despre felul în care acest program modifică datele primite de la mișcarea capului utilizatorului, pentru a asigura o mișcare cât mai naturală a capului din joc, în așa fel încât acesta să fie mai ușor de controlat și mai comod de folosit.

Primul reglaj de acest fel este în tab-ul Profile al FreeTrack, în care puteți seta în secțiunea Settings felul în care acest program tratează datele primite de la camera web, pentru a face mișcarea virtuală mai cursivă, dar și mai rapidă sau mai lentă, după cum simțiți nevoia. Aceste reglaje sunt asemănătoare cu cele ale unui mouse, deci sunt simple de înțeles.

Un alt reglaj foarte important este cel pus la dispoziție în tab-ul Curves, unde veți vedea grafice ce pot fi



Cu FreeTrack la Nurburgring, în Race On/GTR Evolution.

modificate cu ajutorul mouse-ului. Ideea acestor grafice este de a face ca sistemul FreeTrack să aibă o sensibilitate de reacție diferită, în funcție de distanța parcursă în mișcare de ledul de pe cap. Astfel, puteți crea un grafic care să determine programul FreeTrack să aibă o sensibilitate mai mică la mișcări mici ale capului jucătorului, și numai la mișcări de amplitudine mai mare să determine o mișcare mai accentuată a capului din joc.

Aplicația practică a acestui ultim reglaj este aceea că asigură o bună stabilitate a capului virtual la mișcările mici, firești, pe care capul utilizatorului le face în timpul unei curse sau al unui zbor. Pur și simplu, dacă FreeTrack ar reacționa prea repede la orice mișcare accidentală, firească, a capului, experiența de joc ar deveni în scurtă vreme obositoare, neplăcută, amețitoare. FreeTrack trebuie să reacționeze hotărât numai la mișcări intenționate ale capului jucătorului, cele care vor să determine mișcarea capului virtual într-o anumită direcție, pe o anumită distanță. Trebuie să recunosc faptul că aceste reglaje nu sunt foarte ușor de făcut, ele țin de experiența personală a fiecăruia dintre noi, și nu se poate da o rețetă universal valabilă. Totuși, un foarte bun punct de plecare pot fi configurațiile de FreeTrack ce pot fi găsite sub formă de preseturi pe site-ul FreeTrack, fiind puse acolo de diverși utilizatori, pentru a fi folosite în mod specific în anumite jocuri. Ele vă pot orienta în direcția potrivită, de unde mai puteți face voi înșivă anumite ajustări.

De altfel, vă recomand să mergeți pe site-ul FreeTrack și pe forumul acestuia, unde puteți găsi toată informația necesară, dar și oameni dispuși să ajute pe începătorii în domeniu.

Online: www.free-track.net

Marius Ghinea

SIMULATOARE AUTO COMPATIBILE CU FREETRACK

Colin McRae Dirt
F1 Challenge 99-02
Grand Prix Legends
GTR2
GT Legends
Live for Speed S2
Netkar PRO
Race 07
rFactor v1.250
Richard Burns Rally
Test Drive Unlimited



GEN FPS PRODUCĂTOR INSOMNIAC GAMES DISTRIBUITOR SCEE LANSARE SEPTEMBRIE 2011
ONLINE INSOMNIACGAMES.COM/GAMES/RESISTANCE PLATFORME PS3

A treia oară, cu noroc

Prin 2007, când PlayStation 3 era încă un bebeluș neajutorat, ocolit de ceilalți copii din curte și cu foarte puține jocuri exclusive în portofoliu, Resistance: Fall of Man a venit ca un salvator și a ocupat, pentru o vreme, locul rezervat celui mai important titlu dedicat consolei Sony. Lucrurile s-au mai schimbat între timp, PS3-ul a ajuns la maturitate (și a dat câteva kilograme jos), iar seria Resistance, din păcate, nu mai joacă același rol, fiind oarecum eclipsată de multitudinea de exclusivități ale consolei (Uncharted, God of War III sau concurența „frățească” reprezentată de jocurile Killzone).

Totuși, titlurile Resistance beneficiază de o comunitate fidelă, care nu dă înapoi atunci când vine vorba de criticarea celor de la Insomniac Games în legătură cu aspectele negative ale acestor jocuri. Spre exemplu, studioul a fost aproape crucificat de

fani în urma lansării lui Resistance 2, continuare considerată mult prea superficială în ceea ce privește gameplay-ul propriu-zis, mai apropiat de rețeta Halo decât de originalul Fall of Man. În aceste condiții, sarcina producătorilor pare imposibilă: realizarea unui joc dedicat în primul rând fanilor fideli, dar și relevant în contextul actual al shooter-elor la persoana întâi.

His name is Capelli...

Cei care au parcurs primele două jocuri ale seriei sunt conștienți deja de faptul că Nathan Hale, ero-ul din Resistance 1 și 2, nu va mai juca din nou același rol și în cea de-a treia parte. Onoarea de a lupta împotriva extraterestrilor chimerei îi va reveni de această dată lui Joseph Capelli, unul din camarazii de arme ai lui Hale din Resistance 2. Între timp, Capelli și-a abandonat funcția militară, retrăgându-se, ca și

restul supraviețuitorilor, din calea rasei Chimera. Aceasta, în decurs de doar câțiva ani de la evenimintele din jocul precedent, a reușit să subjuge, pe lângă Europa, și tot continentul nord american.

Totuși, în ciuda condițiilor nu tocmai prielnice, viața puținilor oameni care au supraviețuit ofensivei extraterestre merge înainte, Capelli căsătorindu-se cu Susan Farley, sora vitregă a protagonistului inițial al seriei, Nathan Hale. Din această relație se naște Jack, însă micuțul se îmbolnăvește rapid din cauza schimbărilor de climat cauzate de influența Chimerei asupra Pământului. Forțat de situație, Capelli nu are de ales și-l urmează din nou pe doctorul Fyodor Malikov (alt personaj care revine din Resistance 2), în căutarea unui leac pentru Jack. Călătoria acestora le va purta pașii din orașul natal al fiului familiei Capelli, Haven, Oklahoma, până în New York, cu escale în alte localități importante ale Statelor Unite

My boat!



C7! Ți-am lovit vapoarașul?

(cum ar fi St. Louis, Missouri).

Cei de la Insomniac Games au promis că Resistance 3 va fi un joc mult mai emoțional decât precedentele două titluri, drama prin care trece populația umană supraviețuitoare fiind evidențiată pe tot parcursul poveștii. Astfel, vor exista instanțe în joc când Capelli se va putea plimba nestingherit prin diferite tabere de oameni, va putea vorbi cu aceștia, aflând povestea fiecăruia în parte, și va putea asista la problemele acestora de zi cu zi. Resistance 3 face pasul de la un shooter clasic înspre latura a pic mai dezvoltată a acestui gen, care amintește de titluri precum seria Half-Life, S.T.A.L.K.E.R. sau Metro 2033.

... and he ain't afraid of using his weapons

Lăsând la o parte latura sentimentală a lucrurilor, Resistance 3 este totuși un FPS și, credeți-mă când o spun, fanii seriei sunt extremi de sensibili în ceea ce privește mecanicile de joc caracteristice acestui gen. Spre exemplu, Resistance 2 a fost aspru criticat pentru abandonarea sistemului de sănătate folosit în primul joc al seriei în favoarea vieții regenerabile, a la Halo sau Call of Duty. De asemenea, comunitatea nu a primit deloc bine

limita de două arme pe care Hale le putea căra în Resistance 2.

Insomniac Games a tratat cu seriozitate aceste critici, cel mai nou trailer lansat pentru Resistance 3 lăsând să se înțeleagă faptul că energia regenerabilă a fost înlocuită cu un sistem old school, în care starea sănătății lui Capelli este reprezentată prin numere de la 1 la 100. De asemenea, la insistențele fanilor, a fost adus înapoi weapon wheel-ul din Fall of Man (și, implicit, posibilitatea de a căra în același timp toate armele găsite).

Și pentru că tot veni vorba de arsenal, majoritatea armelor caracteristice seriei vor reveni și în Resistance 3. Astfel, Capelli va avea ocazia încă o dată să mănuiască Bullseye-ul (arma de asalt a soldaților Chimera, al cărei foc secundar lansează un homing beacon pentru proiectilele normale), Auger-ul (gloanțele acestuia sunt capabile să treacă prin obiecte solide în căutarea țintelor) sau Marksman-ul (sniper rifle Chimeraian, adaptat pentru uzul oamenilor). Își vor face însă apariția și arme noi, cum ar fi Mutator, o unealtă menită să împroaște inamicii cu o substanță toxică, ce poate să producă explozii în lanț în rândurile victimelor infectate. O caracteristică

foarte interesantă a acestor arme este posibilitatea de a le adăuga funcționalitate suplimentară, grație unor puncte de experiență ce pot fi acumulate prin folosirea extensivă a fiecărei arme în parte. Acest sistem amintește

RESISTANCE 3



te de evoluția personajelor din Dungeon Siege, jucătorii având astfel ocazia să facă upgrade exact la armele pe care le utilizează cel mai mult.

Niciodată singur

Multiplayer-ul a fost dintotdeauna o parte integrantă a jocurilor Resistance, însă și una dintre cele mai inconsecvente componente de-a lungul seriei. Astfel, în timp ce Fall of Man propunea o rețetă multiplayer clasică (adaptată însă pentru a susține meciuri de până la 40 de jucători simultan!), Resistance 2 introducea un sistem de experiență și suport pentru hărți-mamut, proiectate pentru 60 de jucători. De asemenea, partea a doua a seriei înlocuia campania cooperativă din Resistance 1 cu misiuni co-op separate de povestea principală, cu obiective generate aleatoriu, în care se puteau avânta până la opt oameni.

Resistance 3 schimbă din nou regulile și restrânge numărul maxim de participanți la joc la numai 16 jucători. Aceștia vor fi împărțiți în două echipe – oamenii și Chimera, fiecare cu propriul sistem de evoluție bazat pe acumularea de experiență în timpul confruntărilor propriu-zise. Nu vor lipsi nici obișnuitele abilități (active sau pasive) popularizate deja de Call of Duty și nenumăratele sale clone. Dintre acestea, merită amintite posibilitatea de a crea o dublură a personajului controlat (în ge-

nul Holoduke din Duke Nukem 3D), care poate induce în eroare adversarii, sau teleportarea, numai bună pentru a scăpa din anumite situații delicate.

Pe lângă multiplayer-ul competitiv, Resistance 3 revine la formula din Fall of Man, oferind opțiunea de a aborda campania principală a jocului și în doi jucători, folosind modul cooperativ.

Rezistăm, Măria ta!

Mor de curiozitate să văd cum se va prezenta grafic noul Resistance 3. Primele imagini și trailere din noul joc al celor de la Insomniac Games au lăsat să se înțeleagă că motorul grafic in-house al companiei (ajuns la ge-

nerația a cincea) a suferit îmbunătățiri semnificative. De asemenea, producătorii se pare că s-au conformat regulilor nescrise ale exclusivității PS3, care impun ca fiecare astfel de titlu să aibă cel puțin o confruntare împotriva unui inamic de proporții titanice. Astfel, în Resistance 3, Capelli va avea ocazia să înfrunte un Goliath imens (o mașinărie Chimeriană de dimensiuni considerabile) în timpul unei călătorii la bordul unui vapor.

Rămâne de văzut ce alte astfel de surprize ne va rezerva cel de-al treilea joc Resistance, acesta urmând să fie lansat în luna septembrie a acestui an. Mai „rezistați” până atunci?

■ Cosmin Aioniță

www.astaeromania.ro

Românii nu mai au speranță



simply positive



GEN ACTION PRODUCĂTOR SPICY HORSE DISTRIBUITOR
ELECTRONIC ARTS LANSARE 14 Iunie 2011 ONLINE
WWW.EA.COM/ALICE PLATFORME PC X360 PS3

ALICE

MADNESS RETURNS

Prințesa emo lovește din nou

Mai în glumă, mai în serios, cloLAN mă corectază, spunând că Alice este în primul rând precursora curentului gothic lolita, cu o revărsare firească de influență asupra mult mai proaspătului curent numit „emo” înainte de a putea fi asociată cu generația Tokio Hotel. Mie-mi place să cred despre gothicăria originală că se trage din romantismul german. În schimb, sintagma „gothic lolita” mi se pare că descrie foarte bine ceea ce au făcut cei de la American McGee cu și-așa întunecata și psihedelică Alice și a sa Țară a Minunilor. Inocența perversă, dacă-mi permiteți, pe care o emana personajul jocului precedent când se legăna pe vârfuri, lăsând să se întrevadă rotunjimile ei adolescente, în timp ce ținea cu delicatețe satulul la spate și se uita cu o naivitate poznașă către jucător, a câștigat cu siguranță inimile multor pedofili.

Primul Alice (dacă nu ținem cont de porcăria de joc lansată odată cu recenta și mediocră ecranizare omonimă) a reușit să stârnească exclamații admirative și din pricina designului grafic, a psihedelismului atât de necesar unei povești în care o micuță gustă dintr-o sticlă cu otravă psihotropă și cade într-o transă, mai ceva decât o tură pe Lucy in the Sky with Diamonds. Dar dincolo de imensul potențial pe care l-ar fi oferit oricărui alt gen, tătuca McGee a preferat să se dedice sferei action.

Rezultatul? Un action bunicel pentru cota 2000, împărțit cu platforming și puzzle, dar cu gameplay mediocru față de posibilitățile pe care le-ar fi deschis un RPG în același univers. Bun sau rău, a devenit un joc de cult, pare-se, iar American McGee, al cărui nume nu apare în titlul sequel-ului se află în continuare în spatele tărășeni-ei. Care, urmând indicatoarele din carte, rămâne o corcitură între platforming, action și puzzle, după rețeta veche de mai bine de 11 ani care a vândut peste un mili-

on și jumătate de copii ale originalului (performanță foarte bună atât pentru vremea respectivă, cât și acum). În spatele lui Madness Returns nu mai sunt cei de la Rogue Entertainment, ci Spicy Horse, o companie cu sediul în Shanghai, fondată de industriașul McGee probabil pentru a-și impune viziunea fără prea multe discuții sau cheltuieli inutile aduse de nivelul salarial vestic. Așadar, americanul are liber să transforme pe bandă rulantă poveștile tradiționale cu potențial întunecat în

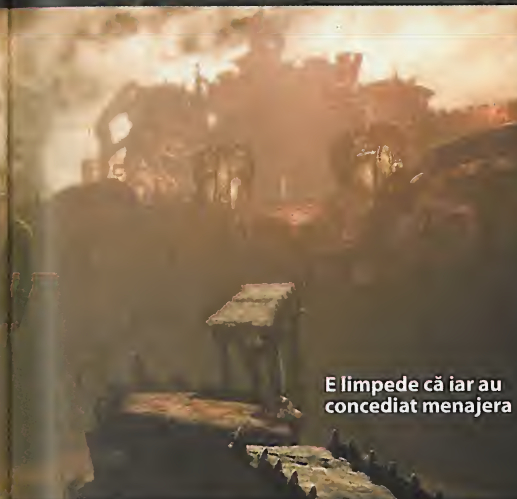
Colorat, puținel macabru, exact ce trebuie.



coșmaruri intense, bânuite de creaturi sângeroase și scârboase, exploatând negreșit latura morbidă care se găsește aproape în fiecare basm. Cu un macabru Little Red Riding Hood pe țeavă și noul Alice la câteva luni distanță, se vede treaba că omu' e hotărât să ne strice somnul. Eu nu-l contrazic, mai ales că de-a lungul anilor cred că am auzit mai multă vorbărie pe marginea primului Alice decât m-aș fi așteptat, iar interesul suplimentar asupra brandului adus de viziunea, ce-i drept, divergentă a lui Tim Burton nu are cum să strice la încasări.



El împedează că iar au concediat menajera



Reginei de Cupă, nimeni alta decât sursa rățăcirilor ei.

După câștigarea primei lupte, totuși subrezită psihic și incomplet vindecată, Alice este eliberată din ospiciu și dată în grija unui psihiatru londonez, care o supraveghează la propriul domiciliu. Mutarea nu-i prea priete tinerei fete, iar temporara luciditate plâpândă începe să lase loc din nou coșmarurilor și halucinațiilor, purtând-o către Țara Minunilor, unde speră să se refugieze în strania familiaritate pe care i-o oferă acel univers. Desigur, Regina de Cupă și-a intrat din nou în drepturi, însă timpul scurs între timp și-a spus cuvântul, iar tristul ei regat și supușii aferenți se află într-o paragină totală. Motivul real pentru toate acestea? Presupune-se misterioasa cauză a incendiului în care a parcat după colț familia lui Alice, nu atât de accidentală pe cât insinua primul titlu. Da, Wonderland are nevoie de antidepresive.

La ce să ne așteptăm?

În primul rând, impresia generală pe care mi-au făcut-o materialele de până acum este că s-a insistat mult pe horror și psihedelm, probabil din motive de marketing. Teaser-ul cu Alice pe canapeaua psihiatrului, unde camera se apropie încet de gura ei, din care începe să curgă un râu



...și să nu te mai prind la furat din ceainic!

Nebunia doi punct zero

Nerușinații care nu sunt în temă cu desfășurarea itelor narative adaptate după istorisirea lui Lewis Carroll primesc iertare. Așadar, vorbim despre o fetiță care supraviețuiește familiei sale, mistuită într-un incendiu presupune-se accidental. Aparent, purtând vina celui rămas în viață, micuța Alice este câștigată de nebunie și internată într-un azil. În primul joc, ea ducea de fapt o luptă psihică pentru restaurarea frumosului și strălucirii Țării Minunilor (lumea ei interioară) luptându-se cu supușii



Dacă vrei să-i căsăpești, e musai să-i ataci din spate

de sânge care poartă dinți desprinși din rădăcină este grăitor în privința asta. Totuși, producătorul a insistat că jocul va fi extrem de variat, ce-i drept, condus de povești și că va însuma elemente de acțiune la persoana a treia cu porțiuni de platform, puzzle și explorare. Tot McGee spune că a ținut seama de feedback-ul adunat în mulții ani scurși de la primul titlu și că fiecare dimensiune a gameplay-ului va fi îmbunătățită radical: platforming mai puțin plictisitor, lupte mai strategice, mai puține momente moarte și un ritm mai bun, cu pauze mai bine alese sunt doar câteva dintre obiectivele pentru Madness Returns.

Strict din ce am văzut până acum, lupta pare într-adevăr pe stil rock-paper-scissors și încă ceva, fiindcă fiecare inamic este un mic puzzle în sine, căruia trebuie să-i găsești punctul slab și să-l exploatezi cum se cuvine. De exemplu, soldații obișnuiți nu prea sunt afectați de



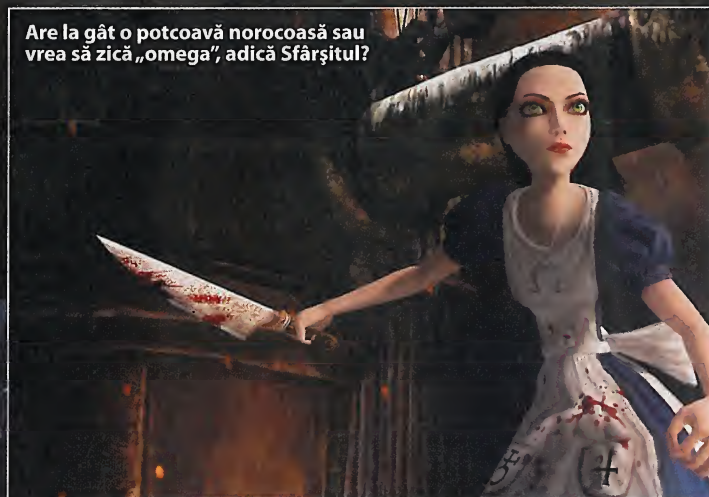


atacuri frontale și trebuie să găsești modalități de a-i lua pe la spate. Aruncătorii de proiectile pot fi bătuți cu propriile arme, cu ajutorul umbrelor, pe care Alice o folosește pentru a le reflecta atacurile. În fine, pe lângă clasicul cuțit, pare-se că micuța mănuieste cu dibăcie și-un ciocan cât toate zilele (a se citi cât una scurtă din Dragon Age 2), folosește ceainicul pe post de tun cu efect pe o rază extinsă, iar morișca de măcinat piper a devenit echivalentul unui Tommy Gun. Nu în ultimul rând, se pare că nu mai este tocmai o idee bună să urmezi iepurașul alb, în special varianta cu cheiță pe care o poate plasa Alice pe teren, distrăgând inamicii și apoi detonând-o de la distanță. Printre altele, tânara protagonistă are la dispoziție și o mișcare de eschivă: se transformă într-un nor de fluturi colorați, preferabil la timp pentru evitarea loviturilor. Uneori, pentru a învinge boșii supărați, se pare că trebuie să faci față unor secțiuni de platforming contra timp, pentru ca la final raportul de forțe să se schimbe prin înghițirea unei substanțe miraculoase care o face pe Alice mai mare decât aceștia. Sincer, asta nu m-a impresionat în mod deosebit și sper să văd și lupte cu boșii mai interesante și solicitante intelectual.

Un alt „meh” mi l-a stârnit și platformingul ca atare, mai ales scena în care Alice trebuie să comute la o vedere specială pentru a detecta niscai platforme invizibile, unele mișcătoare și apoi să băjbăie cu vederea normală, aproximând mișcările și săriturile. Nu-mi pare prea distractiv din demo-ul de gameplay de până acum, dar sper că respectivul clip reprezintă o minusculă parte dintr-un întreg cu mult mai captivant și original. Nu de alta, dar după experiențe recente ca Uncharted 2 și mai ales ineditul Bayonetta (oarecum similar, un fel de Alice pe climax și fast forward cu tone de originalitate în același mix de platform, puzzle, cafteală și chiar cu elemente role playing), devine greu să te mai



Are la gât o potcoavă norocoasă sau vrea să zică „omega”, adică Sfârșitul?



impresioneze ceva. Totuși, dată fiind promisa alternare a secvențelor de joc din lumea reală a protagonistei (în ele o arde o satărul, substituit de celebra Vorpall Blade în Wonderland) cu cele din Țara Minunilor, din ce în ce mai sucite, pe măsură ce te adâncești în psihoza ei, nu pot să nu-mi păstreze o brumă de entuziasm și anticipație.

Într-un astfel de joc, povestea și îndeosebi prezentarea ei prin mijloace atrăgătoare, originale și inteligente sunt de o importanță crucială. De aceea, McGee ar face bine să-și cizeleze tranzițiile între sedințele de hipnoză și calea interioară către amintirile reprimite de

În această scenă, atenția cade pe ștrampii în dungi



Alice, fiindcă în cazul în care în special secvențele din realitate se vor dovedi plictisitoare, ritmul jocului și implicit interesul butonacului ar putea fi compromise iremediabil.

Am văzut de la primul titlu că omu' știe să povestească bine un coșmar și să dea viață unor personaje memorabile, cu replici pe măsură, într-o interpretare inedită și totuși destul de fidelă cărții. De această dată, o mare provocare va fi să-i dea și un gameplay fără elemente de balast sau porțiuni prea enervante și dificile - și mai ales la înălțimea pretențiilor pe care le-ar putea avea jucătorii acum. Cum grafica este asigurată de Unreal Engine 3 (virgulă cinci, probabil), iar talentul artistic al echipei se vede limpede din Imagini, nu-mi fac prea mari probleme în legătură cu aspectul, în special după adevăratul tur de forță grafic al lui Bulletstorm, motorizat identic, care m-a lăsat de mai multe ori cu gura căscată.

În tot cazul, putem să zicem „mersi” că o vom avea (din nou) pe Alice și pe PC. La stilul în care multe titluri apetisante ignoră bătrâna platformă, n-ar fi fost surprinzător și nici de neînțeles, cu toate că a scoate un sequel pe orice în afara platformei care a consacrat-o pe Alice a lui McGee & co. ar fi părut tuturor nesimțire curată. Dacă picantul căluț de Shanghai se ține de treabă, am putea vedea ce iese chiar prin mijlocul lunii iunie. Eu unul abia aștept să-i văd blonda Scufiță Roșie.

Caleb



Înapoi la munca de jos

RED FACTION

ARMAGEDDON

GEN ACTION PRODUCĂTOR VOLITION DISTRIBUITOR THO LANSARE 31 MAI 2011 ONLINE WWW. REDFACTION.COM PLATFORME PC, X360, PS3

Si acum zâmbesc pe sub mustață când îmi aduc aminte de primul titlu al seriei Red Faction, unul dintre puținele first person shooter-e ale vremii capabile să se ia la trântă cu eternul Half-Life.

Coridoarele destructibile ale minelor de pe Marte mi-au rămas în suflet, iar CD-urile originale cu jocul celor de la Volition se află în continuare la loc de cinste în colecția personală (sărămăna, nenea LEVEL, pentru că ai oferit jocul ăsta full!).

Din păcate, nu același lucru poate fi spus și despre următoarele titluri ale seriei: Red Faction II parcă și-a uitat originile, înlocuind subteranele planetei roșii cu decoruri urbane inepide, iar Red Faction: Guerrilla s-a concentrat mult prea mult pe readucerea în prim plan a mediilor de joc destructibile și a abandonat identitatea seriei în favoarea unei mode open-world cam impersonale.

Back To The Roots

Pentru Armageddon, celor de la Volition se pare că le-a revenit mintea la cap și au plasat din nou acțiunea

jocului în subteranele misterioasei planete Marte. De această dată însă, tranziția de la suprafață la vechile coridoare miniere nu s-a făcut de bunăvoie, deoarece populația umană a planetei roșii a fost nevoită să apeleze la subteran în urma defecțiunii aparatului de teraformare ce susținea atmosfera de pe Marte.

Și tocmai când locatarii începuseră să se acomodeze cu noul mediu, cam la 50 de ani de la evenimentele din Red Faction: Guerrilla, Darius Mason (miner, mercenar, om-bun-la-toate-dacă-plata-e-pe-măsură și, nu în ultimul rând, nepot al lui Alec Mason, eroul principal din jocul precedent) se lasă păcălit de un Marauder fanatic și redeschide o gale-

rie minieră uitată de lume într-un templu străvechi. Pentru cine nu știe, Marauderii reprezentau o facțiune prezentă în Guerrilla, descendenți ai oamenilor de știință trimiși de corporația Ultor pe Marte, grupare hotărâtă să-și protejeze secretele tehnologice cu orice preț. Bineînțeles, așa cum se întâmplă când te încrezi în per-

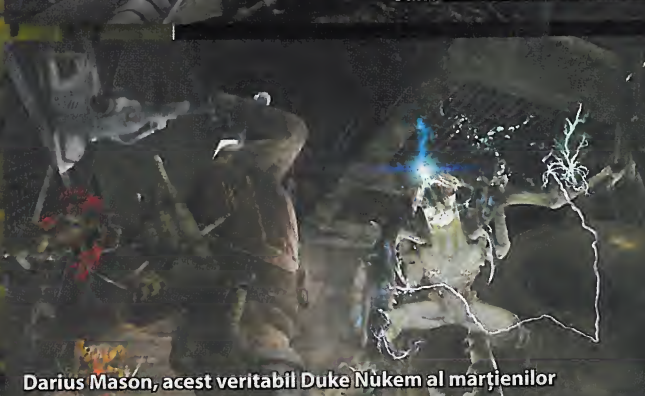
Arată-mi Lumina...



O fi sor-sa Cortanei...



Ioane, nu da drumu' la turbină că sunt înauuuuuuuuuuuuuu...



Darius Mason, acest veritabil Duke Nukem al mărtenilor

Un joc de DOOMinică



sonaje mai mult sau mai puțin dubioase, proaspăt deschisa galerie eliberează o rasă de extraterestri ostili, un pic cam flămânzi după perioada atât de lungă de izolare. Și ce hrană poate fi mai gustoasă pentru alienul de rând decât frageda carne de om?

Geo-Mod-ificări

Bineînțeles, deja v-ați prins că pe umerii săracului Mason va

pica (din nou) sarcina de a respinge ofensiva extraterestră, precum și onoarea de a salva puținii supraviețuitori umani din ghearele nemiloaselor creaturi subterane. Din fericire, Volition a ales să renunțe la abordarea de tip open world și Red Faction: Armageddon s-a întors la rețeta clasică, liniară, păstrându-se totuși perspectiva third person.

După spusele producătorilor, această mișcare le-a permis să își concentreze atenția pe anumite evenimente specifice, reproducerea acestora fiind mult mai detaliată decât ceea ce am putut întâlni în mediul de joc deschis din Red Faction: Guerrilla. În prim plan va sta din nou motorul Geo-Mod, ajuns la versiunea 2.5, care promite din nou distrugerea cât mai realistă a decorurilor din joc. Spre deosebire însă de Guerrilla, demolările vor fi mult mai detaliate acum, fiind folosit conceptul de distrugere în lanț. Astfel, prăbușirea unei structuri poate afecta integritatea celor de lângă ea, care, cel mai probabil, vor fi doborâte la rândul lor. Acesta este doar un exemplu de bază referitor la avantajele aduse de abordarea unei rețete liniare, reproducerea distrugerilor unor clădiri astfel interconectate nefiind posibilă într-un mediu open-world, cu ajutorul hardware-ului de generație actuală.

Strâns legat de sistemul Geo-Mod este și arsenalul pe care Mason Jr. îl va avea la dispoziție în Red Faction: Armageddon. Uneltelor clasice de împrăștiat-mațe-de-alien-pe-pereți™ li se vor adăuga și unele arme mai spe-

ciale, cum ar fi magnet gun, singularity cannon sau abilitatea nano forge. Magnet gun este, dacă ar fi să ne luăm după echipa producătoare, arma care descrie cel mai bine posibilitățile de gameplay oferite de Red Faction: Armageddon. Astfel, cu ajutorul acesteia, jucătorii pot marca două obiecte din mediul înconjurător, primul fiind propulsat cu o viteză incredibilă către al doilea. Magnet gun-ul funcționează de asemenea în ambele sensuri: fie arunci cu moloz după alienii neajutorați, fie redecorezi geamurile și pereții clădirilor din subteran cu terci de cadavru extraterestru. Singularity cannon-ul, în schimb, folosește drept proiectile găuri negre în miniatură, capabile să absoarbă orice le iese în cale: clădiri, inamici sau aliați. Nu în ultimul rând, nano forge-ul, folosit în Guerrilla pentru a dezintegra structuri, are aici un efect total opus. Cu ajutorul acestei abilități, Mason va fi capabil să reconstruiască structuri parțial distruse sau chiar să genereze noi obiecte, nu mai bune pentru a fi folosite drept pavăză împotriva atacatorilor extraterestri.

Neprevăzutul de pe Marte...

Pe lângă factorul spectaculozitate, distrugerea în masă va

jucă și un rol secundar în joc. Odată cu invazia extraterestră, clădirile oamenilor de pe Marte sunt infectate de un țesut capabil să regenereze hoardele de alieni. Jocul va mai avea și alte obiective secundare, cum ar fi escortarea și protejarea anumitor grupuri de supraviețuitori. Să sperăm că AI-ul acestora va fi decent realizat; ultimul lucru de care ai avea nevoie într-un asemenea joc ar fi să stai să „păștorești” turme de NPC-uri incapabile.

Tot în cadrul lucrurilor oarecum îngrijorătoare putem include și relativa incompatibilitate dintre puterea de distrugere pusă la dispoziția lui Mason și aerul de survival horror pe care Volition încearcă să-l imprime jocului (subterane întunecate, invazie extraterestră etc.). Cei care au avut ocazia să încerce versiunile preliminare ale lui Armageddon au confirmat faptul că grupurile de alieni nu reprezintă cine știe ce amenințare pentru arsenalul lui Mason. Există de asemenea și posibilitatea de a conduce o serie de vehicule ultra-blindate, care ușurează și mai mult sarcina eroului principal.

Din fericire, a rămas încă destul timp pentru ca aceste aspecte să fie corectate, deoarece noul episod al seriei Red Faction este așteptat abia la sfârșitul primăverii calendaristice a acestui an. Până atunci, eu mă duc să caut CD-urile alea roșii oferite de LEVEL acum câțiva ani... Cred că a venit timpul să mă reacomodez cu subteranele claustrofobice de pe Marte...

Cosmin Aioniță

GEN ACTION RPG PRODUCĂTOR BETHESDA GAME STUDIOS
DISTRIBUITOR BETHESDA SOFTWORKS LANSARE 11 NO-
IEMBRIE 2011 ONLINE WWW.ELDERSCROLLS.COM
PLATFORME PC, X360, PS3

Quo vadis, Todd Howard?

După cum probabil știți, colegii s-au simțit puțințel trasi în piept în privința TES IV. Luați de valul aspectelor pozitive, n-au remarcat la timp pentru review niște hibe foarte urâte pentru un astfel de RPG și nici nu și-au dat seama inițial de gravitatea lor adevărată - și asta nu doar din pricina „consolizării”. Fallout 3 n-a venit decât să confirme poteca dubioasă pe care au apucat-o cei de la Bethesda Games odată cu Oblivion, iar New Vegas ne-a arătat cum echipa care ar fi trebuit să se ocupe de la bun început de continuarea legendei postnucleare, Obsidian (în majoritate ex-Black Isle), a reușit să mai salveze din onoare seriei, prin titlul pe care l-am declarat unanim ca fiind cel mai bun joc al anului trecut.

Părerea mea? Deși nimeni nu poate contesta imensul succes reputat de Oblivion, în bună parte meritat și ușor de înțeles, odată cu magnetul pentru un public nou, mai mare, jocul a suferit stigmatul accesibilității implementate în detrimentul conceptului. Questul principal a fost cel mai clar exemplu de povestioară cretinuță, spusă prost și cu momente deloc palpante, încheiată epic, frate, cu tine, protagonistul, ca erou recunoscut și prețuit de întreg Cyrodiil-ul în ovațiile întregii provincii... adică cinci NPC-uri amărâte. Treabă făcută clar ca orice Ghiță, paralel cu RPG-urile și deloc dispus să investească un minim de inteligență în joc, să poată termina jocul repede (nu cumva să-i pună la încercare răbdarea) și să se simtă și el satisfăcut și mai dăștept decât se află-n fapt.

Nici dimensiunea daedrică, cu tot cu portalurile uităciunii, nu s-a dovedit altceva decât un rip-off slab după Diablo și partea cea mai penală este că producătorii ne-au lăsat să ne avântăm în acea lume paralelă la absolut orice nivel. Asta mulțumită infinit de tâmpitului sistem de scalare a inamicilor după nivelul tău, care, dacă ți-ai bine minte, îți permitea să învingi ditamai cavalerul demonic închis într-o armură de-ți stătea mintea-n loc, tu însuși îmbrăcat fiind în niște cărpe șutite din vreo colibă și ciomăgindu-l cu o scândură ruptă dintr-un gard. Totodată, când ajungeai la nivel mare, o luptă cu un amărât de lup care se întâmpla să-ți taie calea aducea a scenă epică din Crouching Tiger, Hidden Dragon. Asta după ce asasinaseși florea putredă a



The Elder Scrolls V SKYRIM



puterilor întunecate din „cartier” și purtai pe tine cele mai de preț elemente de armură, învărtind arme și magii de care n-a auzit nici Tolkien. Cestie care făcea din Quick Travel un fel de „must” pentru a-ți păstra nervii intacti, de la un punct încolo.

Din păcate, chestia asta cu GPS-ul medieval fantasy și teleportarea la indicatoarele de pe hartă deja descoperite, pe cât de utilă ar fi când „te grăbești” (de ce pana mea te-ai grăbi într-un RPG pe care-l joci de unul singur, mă depășește), pe atât distruge plăcerea de a explora, în special cuplată cu inamicii pururea pe măsura ta. Fraților, când nu te duce, mai bine copiezi de la cine-a fost mai deștept. Vezi Gothic 1 și 2, unde făceai pas-pas prin boschete, tremurând de frică să nu stărnești vreun shadow-beast sau cine știe ce altă lighioană care-ți putea veni ori-când de hac. Aventurarea în sălbăcie era pe cât de palpitantă și periculoasă, pe atât de satisfăcătoare și plină de recompense care făceau riscul să merite. Iar cu depasarea rapidă a rezolvaseră la fel de bine, cu rune primite pe măsură ce descopereai fiecare zonă, pe care le puteai folosi pentru a reveni în puncte cheie de pe hartă și nu la orice grotă uitată de lume.

Rateul ăsta cu explorarea și leveling-ul din Oblivion mi s-a părut cu atât mai enervant cu cât punctele forte ale jocului rezidă în quest-uri secundare, cele mai multe de găsit plimbându-te prin frumoasa provincie, cu temnițe, peșteri, lacuri și râuri, așezări uitate și păduri dese, vârfuri montane și văi abrupte, dar și ditamai orașele, cu sisteme de canalizare la pachet. Pe cât de tari și inspirate mi-au părut posibilitatea de a te im-



TES V: Deer Hunter

bolnăvi de vampirism, de exemplu, alături de quest-urile aferente vindecării sau excelentul set narativ cu ghilda magilor și ghilda hoților, pe atât m-au enervat chestiile enumerate mai sus. Din fericire, fanii au mai reparat din greșelile producătorilor, care au avut totuși salutară inspirație de a permite modarea jocului în profunzime. Așa că, într-un final, mulțumită harnicilor modderi, ne-am ales și pe PC cu meniuri decente, o hartă mai frumoasă, grafică mult îmbunătățită, atmosferă mai mișto, înlăturarea cretinității de scalare automată a inamicilor și o sumedenie de obiecte, NPC-uri, quest-uri și chiar rase noi.

Problema este că Bethesda s-a cam învățat să-i facă

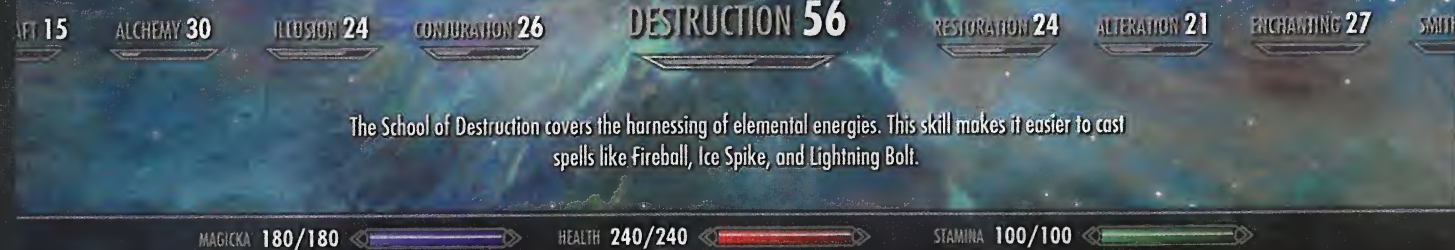
pe de-a moaca membrii comunității o parte deloc nesemnificativă din muncă. Măcar în cazul noului Skyrim, programat pentru această toamnă, sper să nu repete chiar toate aceste greșeli. Dacă tot m-ați suportat până aici, să vorbim și despre noul capitol Elder Scrolls.

Acasă la Wulfgar

Nici n-au trecut bine două sute de ani de când ai falfat forțele malefice în Oblivion, că imperiul începe să se cufunde în haos, din pricina lipsei unui împărat. Au ajuns chiar să cedeze teritoriu elfilor (Harghityl), Covasny probabil, printre altele). Nici la nord de Cyrodiil nu e situația prea roz, unde Skyrim, provincia nordicilor, se cufundă-n



Noul meniu, rupt parcă din vreun horoscop difuzat de postul TV local



The School of Destruction covers the harnessing of elemental energies. This skill makes it easier to cast spells like Fireball, Ice Spike, and Lightning Bolt.

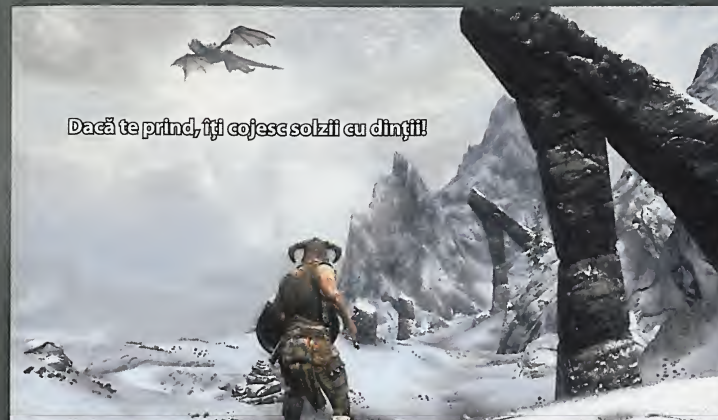
Curge!

să te pui pe treabă și să te aliezi cu Esbern (o parte din restul împărțirii dărilor Blades la oase și cenușă) pentru a salva Skyrim-ul și, de ce nu, soarta întregului Tamriel. Din nou. Sunt sigur că nu vor putea renunța în ruptul capului la dusul de mână-ță prin quest-ul principal, așa că ducă-se! Dacă-mi dau destul de explorat și quest-uri secundare, îi iert. Că tot veni vorba...

Dacă vrei, poți învăța simultan două mătărași sau poți opta pentru varianta clasică, armă plus scut, cu mențiunea că va trebui să-ți sincronizezi bine paradele pentru a scăpa cu fața curată de atacuri. Întrebarea „ce-a fost mai întâi, arcul sau săgeata?” bănuie somnul bethesdiștilor. Deși n-au putut răspunde cu precizie, și-au dat seama că un arc englezesc ar cam trebui să omoare opoziția fără prea multe discuții, motiv pentru care au făcut tirul cu arcul mai eficient, dar totodată mai dificil de executat (durează mai mult să-l încordezi complet, pentru putere maximă) și au limitat provizia de săgeți pe care poți s-o cari cu tine la un moment dat. În plus, săgețile sunt mai rare în Skyrim. Chestie greu de conceput, având în vedere sistemul de crafting implementat. Adică vom putea făuri ditamai buzduganul, dar nu și un maldăr de săgeți? Bun așa. Sistemul de avansare în nivel a suferit și el modificări, în sensul că poți alege să investești puncte în 18 skill-uri distincte (cu trei mai puțin față de Oblivion, par egzampăl). Șmecheria este că, pe măsură ce te dedici mai mult fiecăruia în parte, captezi acces la tot felul de perk-uri. La fiecare level up pri-

Bătând țara-n lung și-n lat (ul paloșului)

De o mărime aproape identică Cyrodilului, Skyrim promite aventuri friguroase prin zone muntoase cu peisaje superbe, păduri sălbatice, peste 130 de temnițe și peșteri variate, dar și promenade prin cinci ditamai orașele (mai mari decât ce-am văzut în Oblivion, cică), sătuce și mici așezări uitate de lume. Palma peste fățau mi-am luat-o aflând că n-au renunțat deloc la scalarea inamicilor, ci doar că au optat pentru ceva mai apropiat de implementarea din Fallout 3. Minunat. În schimb, Bethesda se laudă cu un sistem de luptă îmbunătățit, mai fluid și care permite o abordare mai tactică. Pe scurt, poți purta orice dorești în fiecare mână: cu una dai magie, cu alta lovești cu arma.



mești sănătate. În completare, poți alege dacă vrei să primești și mai multă sănătate, mană sau stamina. Ca dovadă supremă a dorinței producătorilor de a te imersa cu forța-n lumea lor, HUD-ul va apărea doar când o iei pe coajă sau îți scade din stamina și mană. Opțional. Din fericire, dacă vrei neapărat, te vei putea holba în liniște și la statistici. O noutate totală sunt dragon shout-urile, țâpete pe care le vei putea răzni în dragoneză, învățând fraze noi de la fiecare șopărlă mardită. Unele îți dau bonusuri de atac, cu altele te poți chiar teleporta. Tot arsenalul va putea fi asmuțit asupra dragonilor, desigur, alături de yeti, păienjeni giganti, scheletărie, mamuți, tigri-sabie și alte asemenea drăcovenii, iar Bethesda promite că fiecare tip de armă va avea un f-ling unic și va permite abordări diferite. Nu lipsesc acele „coup de grace”-uri ca mișcări spectaculoase de finis pentru doborârea unui adversar, aplicabile și în mod direct, în timp ce te fujezi în spatele unor inamici care nu ți-au simțit încă prezența. Plus cele cinci școli clasice de magie și posibilitatea de a fermeca obiecte. Om vedea. Cert este că dacă ne abureșc din nou cu fente în poze și trailere pentru ca apoi să ne trezim din nou cu animații scoase din decada precedentă, cum au făcut și cu Oblivion, nu va fi nimeni prea încântat.

D-ale role playing-ului

Cică dinamizează quest-urile. Adică înclinat fiind spre o anumită cale, ai șansa de a călca pe bătătură anu-

mite tipuri de personaje și de a-ți apropia altele. În plus, jocul ține cont de nivelul tău și de locurile vizitate, încercând să-ți ofere mereu o provocare pe măsură legată de quest și mai ales să te trimită în locații pe care nu le-ai explorat anterior. Da, oameni buni. Quest scaling. Cea mai mare cretinătate am auzit-o este „sistemul de moștenire al magazinelor”. Adică dac-ai killărit patronul vreunui magazin care trebuia să-ți dea nușce quest, nu-i nicio problemă. Vine sorșă și moștenește afacerea și rolul de dător de quest-uri, însă va îți va purta pică și va fi mai puțin înclinată să te ajute - probabil că te va plesni și cu priviri acuzatoare și scârbite, dușmănoase. No shit. Că tot vorbi de emoții, ni se promite din nou marea cu sarea, că modelele vor arăta de data asta mai uman, mai natural, că vor fi mai detaliate, iar distincțiile între rase vor fi mai clare și că fiecare va fi în stare să-ți transmită starea emoțională prin mimica facială. E drept, în imagini arată mult mai bine, dar asta era valabil și pentru Oblivion, înainte de lansare, după care ne-am îngrozit la vederea NPC-urilor hidoase, cretine, pe sistem de animație RigorMortisTM. Cel puțin în Skyrim, dacă ne enervează mutra oricui, vom putea iniția un duel în stil western. Brava. Cu ajutorul inevitabilului Fast Travel, dublat de proaspăta prezență a sprintului, poate facem o întrecere: cine curăță harta de NPC-uri în cel mai scurt timp primește o copie de Risen 2. Dacă vă hotărâți să stați de povești cu ele, se zvonește că se vor purta mult mai natural pe durata discuțiilor, nu în ulti-

mul rând cu reacții mai naturale, grație Radiant AI 2.0. La o adică, putem acorda medalii Frunză în Întrecere și celor mai buni bucătari, fermieri, mineri, tăietori de lemne și fierari, toate ocupații posibile în Skyrim. Asta când nu căscăm gura prin peisajul îmbunătățit, cu ape curgătoare, copaci și crengi care se mișcă independent în vânt, noi efecte de vreme (probabil furtuni de zăpadă, dată fiind poziția geografică), grație noului Creation Engine. Dacă mă iau după imaginea cu vânătorul care se tupilează prin pădurea de mesteceni, pare că un individ de la Bethesda are un debordant simț estetic și că într-adevăr căscatul gurii s-ar putea să fie o activitate foarte plăcută în Skyrim. Sper că nu singura.

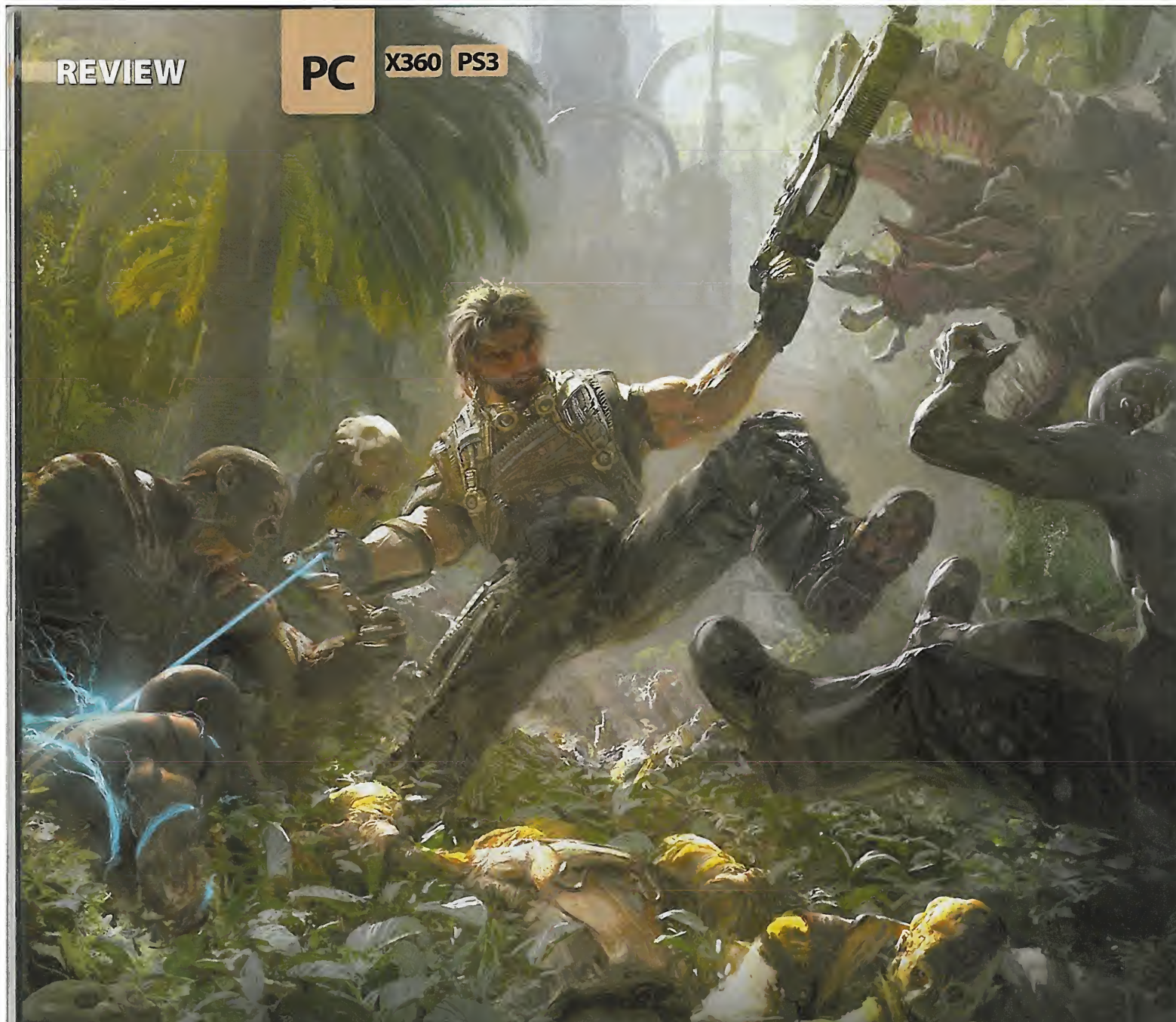
Ca și de această dată comunitatea să poată repara bucuroasă după ei, producătorii au subliniat că jocul va fi cât se poate de modabil și că vor furniza un Creation Kit cu mult îmbunătățit față de GECK-urile aferente celor două titluri Fallout.

Cel mai tare „feature” vi l-am lăsat la urmă. Bărbi. Da, în sfârșit vom putea întâlni sau crea personaje care au bărbi adevărate, împletite sau nu, de toate formele și mărimile și nu doar clasicele urme de păr facial neras de vreo cinci zile. Păi, era și cazul. Mai ales că vorbim de nordici. Singura mea îngrijorare majoră este ca întreg jocul să nu fie o mare barbă. Până una-alta, nu pot decât să cred că ne spun bethesdiștii, altfel n-aș mai fi putut scrie patru pagini.

Caleb

Scumpo, nu știam că îngerii plutesc așa de jos (față de gât)





Dansează-Cu-Plumbii

BULLETSTORM

Încă nu mi-am revenit bine de la vestea că Duke Nukem va reveni în forță pe latele monitoare, după o veșnicie de așteptare. De fapt, voi crede abia după ce-l voi fi terminat. Între timp, puzderia de pac-pac-uri care se iau mult prea în serios pentru binele gameplay-ului m-a făcut să întorc spatele genului, cel puțin simbolic, fiindcă Bad Company 2, Black Ops, noul MoH, Arma și Flashpoint 2 sau mai nou Homefront, bune sau rele, au cufundat FPS-ul într-o zonă gri și deloc distractivă prin pretențiile lor realiste și temele mult prea serioase pe care le abordează. Metro 2033 și Call of Pripjat, alături, în plan secundar, de Singularity au salvat prin inovație și atmosferă un an mult prea milităresc pentru gusturile mele. Și totuși, mi-a lipsit ceva. Ceva din vâna

Quake-ului ca simplitate și distractiv după exemplele date cu Duke Nukem, Shadow Warrior, Redneck Rampage sau Serious Sam. Dovada clară că studiourile pot zbura puțin în afara tendințelor generale a venit de la nimeni alții decât People Can Fly, tăticii de suflet ai Painkiller-ului. Nu pot să zic că am fost un mare fan al seriei, fiindcă tematica ei nu m-a putut atrage de nicio culoare. În schimb, noul lor copil obraznic, Bulletstorm, a reușit să-mi redea ceva din senzațiile epocii de aur a jocurilor pe PC. Ceva greu de găsit în titlurile de acum, care-mi amintește de ce m-am apucat de jocuri: distracția pură, fără pretenții. Mica parodie Duty Calls, făcută tot de ei, rezumă perfect starea generală de fapt a FPS-urilor moderne și este în același timp cea mai bună și

sinceră invitație posibilă către Bulletstorm. Pe care, bineînțeles, n-am putut s-o refuz.

Pe-un picior în moacă, mitraliera toacă...

Savoarea kitschoasă a gumei de butonat marca Nukem e una dintre posibilele punți fundamentale între shooter și distracție. Bulletstorm are un punct de plecare over-the-top, cu o gașcă de mercenari săriți de pe fix care se revoltă împotriva propriului angajator, un infam general. Din păcate, savoarea dată de energia debutului se strică în momentele în care lucrurile iau un ton mai grav. Fuck no. La un astfel de joc, orice dram de seriozitate

Dacă nici scena asta nu-i „epică”, mergem la culcare



O zi obișnuită în Bulletstorm



REVIEW

Say hello to my little friend!

compromite grav atmosfera. Vreau un cretin care decide să bată extraterestri fiindcă au început să ne răpească gagicile cu țâțe apetisante. Camaraderie? Trădare? Conștiință? La modul serios? Cine naiba vrea asemenea lucruri într-un shooter nebun care se respectă?

Aflând că fuseseră păcăliți să omoare civili nevinovați sub pretextul că ar fi fost teroriști și criminali periculoși - când de fapt nu erau altceva decât adversari politici ai generalului sau jurnaliști, mercenarii se hotărăsc, sub îndemnul protagonistului, să-l ia puțin la rost (auzi, mercenar cinstit să omoare nevinovați, cine-a mai auzit de așa ceva?). Cu năvuța lor spațială, izbutesc să-i doboare battleship-ul printr-o manevră, ce-i drept, sinucigașă.

Dar nu și să-l omoare. Supraviețuitorii, adică protagonistul și ceea ce a mai rămas dintr-un camarad de arme, Ishi, se trezesc aterizați pe o planetă nu tocmai ospitalieră, aceeași pe care picase și crucișătorul generalului. Deși personajul tău vrea să-l omoare pe ticălos cu aproape orice preț, nu poate rezista în fața promisiunii făcute lui Ishi - aceea de a-l scoate teafăr de pe planetă. Chestie care presupune să-l captureze pe general și să se folosească de el pentru a deturna o navă de salvare funcțională - singura speranță de a scăpa. Din păcate, grav rănit în urma prăbușirii, Ishi a trebuit reparat și combinat cu părți robotice - inclusiv la mansardă, motiv pentru care personalitatea vechiului amic se luptă crâncen pentru

Viitorul stomatologiei





control cu un AI defect, din cale-afară de belicos, căruia nu-i pasă nici cât negru sub unghie de tine. Un personaj pe care jocul este departe de a-l valorifica - chestie tristă, dacă mă gândesc că restul moacelor, cu potențial incomparabil mai redus și realmente neinspirate (inclusiv protagonistul), nu reușesc să creeze un grupuleț memorabil, de impact. Lipsa de talent scriitoricesc să vede atât în povești și protagoniști, cât și în dialog, scris într-o engleză avangardistă, în care derivate din fuck, shit, dick, ass au rol de subiect, predicat și totodată de cuvinte de legătură. Felul penibil în care se așterne conversația mă face să cred că autorul abia a descoperit respectivele cuvinte și că le folosește cu entuziasmul vinovat al unui puțoi de grădiniță sau școală primară. Ar fi putut la fel de bine să numească jocul Dickstorm.

Din fericire, gameplay-ul în sine este o adevărată tură cu rollercoaster-ul, palpitantă, plină de adrenalină și momente memorabile, completată de scurte respiro-uri care nu fac altceva decât să pună și mai bine în valoare miezul acțiunii. Atât de bine le-a ieșit, încât poți ignora fără probleme povestea și dialogul cretine, lipsa de carismă a personajelor sau linearitatea nivelurilor.

Freak with a leash

Deși este unul dintre ACELE shooter-e în care nu poți sări, iar tasta Space este rezervată pasului alergător, paradoxal, Bulletstorm îți dă o mobi-



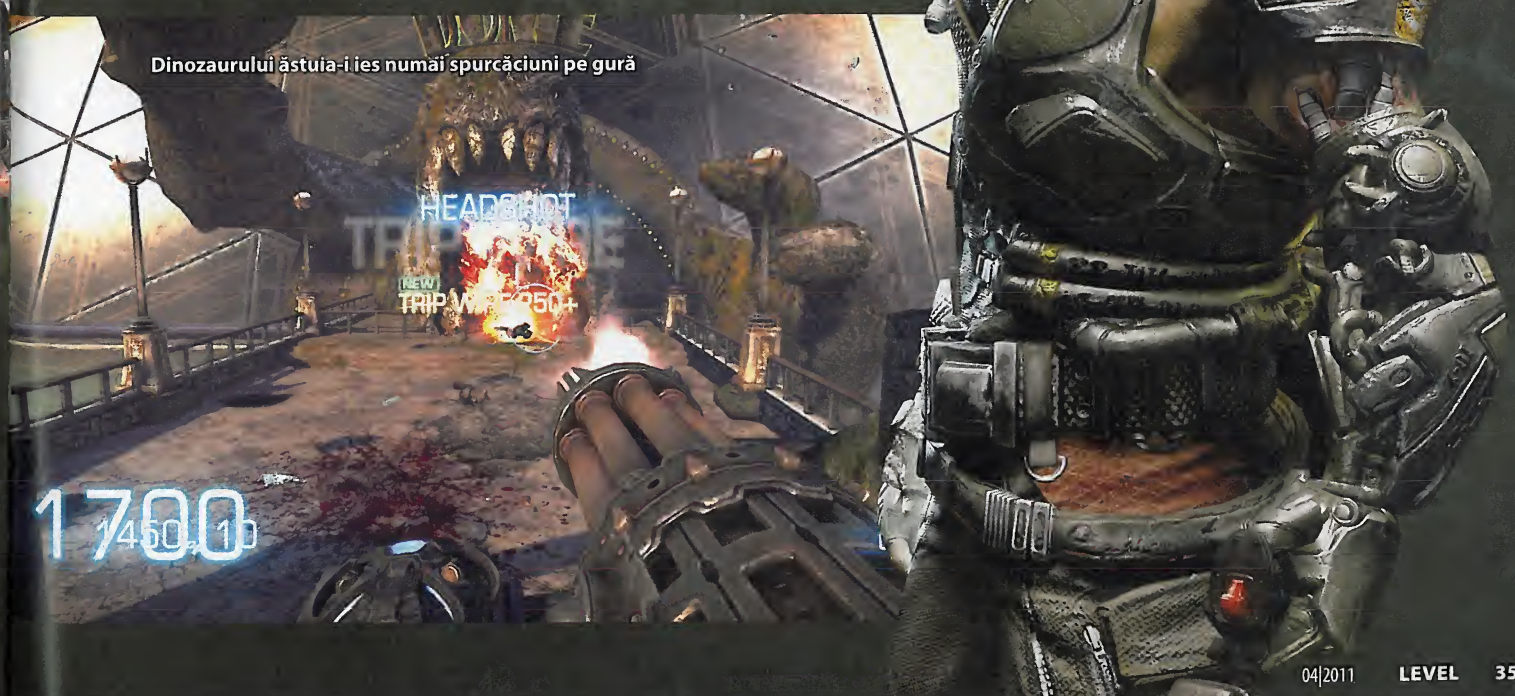
imens de distractivă. A doua este atacul meele propriu-zis, care nu este altul decât clasicul bocanc în dinți, atât de iubit de fani lui Duke și prezent în alt shooter de excepție, Return to Castle Wolfenstein. Până acum, cel puțin ca gameplay, n-a existat să nu-mi placă un shooter în care să pot da picioare-n fund inamicilor (cu excepția Postal 2, care întărește regula), iar Bulletstorm o face mai bine decât oricare dintre ele. Al treilea element decisiv este lesa electrică. Undeva la începutul jocului, protagonistul pune lăboanța pe un dispozitiv high-tech jumulit de pe cadavrul unui ex-trupeț de elită. Pe lângă utilitatea de lesă electrică (similară cârligului din Just Cause 2, exceptând faptul că nu te poți folosi de ea de-



cât pentru a trage spre tine inamici și obiecte, nu și pentru a te propulsa prin nivel), mica minune a tehnologiei funcționează ca dispozitiv de comunicare și mai cu seamă ca mijloc de evaluare a performanței purtătorului. În funcție de eficiența și originalitatea dovedite în confruntări, ea răsplătește cu puncte manevrele și trimite regulat drop-uri de realimentare (la care te „conectezi” cu lesa), unde poți cheltui punctele pentru a-ți realimenta sau îmbunătăți armele, inclusiv pentru deblocarea unui devastator atac secundar pentru fiecare în parte. „Kill with skill” este motoul zilei, iar completarea unei liste mereu crescânde de posibile „skillshots” îți dă mult râvnitele puncte necesare supraviețuirii. Cum adică skillshots? Adică provocări de genul: împușcă un nefericit în „săculețul cu medicamente”, trage-l spre tine cu lesa, aplică-i o ștampilă-n plex, trimițându-l să zboare, apoi trage-i un glonț în frunte înainte să atingă pământul. Simplu, nu? Ei bine, sunt zeci de astfel de skillshots, repetabile oricând pentru puncte suplimentare. Unele se leagă de anumite arme și modurile lor de atac, altele trebuie descoperite pe parcurs. Prima execuție a fiecăruia dintre ele dă un bonus de puncte baban.

N-am simțit aproape niciodată că se goleşte sacul, adică telessă să rămân fără muniție sau că decizia între cumpărarea muniției, charge-urilor pentru atacul secundar al armelor sau vreun upgrade de capacitate ar fi una crucială. Asta și fiindcă am avut din plin ocazia să folosesc mediul pentru a le veni de hac necuraților, cu doar slide-ul, lesa și piciorul:

cactuși cu țepi giganti, butoaie explozive, garduri electrice, prăpastii fără fund, băltoace cu lighioane dubioase și chiar plante carnivore gigantice sunt ținte spre care-ți poți propulsa inamicul pentru o moarte sigură și dureroasă. La fel de ușor, poți destabiliza o clădire suficient cât să îngropi un grup recalcitrant într-un ocean de moloz. Metoda mea prefera-



Robocop?



tă: death by clatrap (cine-a jucat Borderlands și va da peste roboții din Bulletstorm va ști cu siguranță cum să-i folosească).

La final, aveam aproape tot ce se poate cumpăra și îmbunătăți la maxim, fără să-mi bat capul pentru asta. Ce-i drept, l-am jucat în cea mai mare parte a timpului pe Normal și n-am crăpat decât de vreo cinci ori, cu toate că m-am avântat ca un bizon în iureșul luptei. Cumva, jocul te îndeamnă să faci asta. Chiar dacă Normal e ușur, celelalte două dificultăți mai supărate oferă plusul de provocare pe care l-ar putea dori cei cu mâna formată. Cel mai frumos este că poți oricând schimba dificultatea, în timpul jocului, pentru a-ți mai ușura suferința sau dimpotrivă, pentru a simți din plin durerea - chestie pe care aș vrea s-o văd în toate jocurile ca să nu se mai plângă unul că jocul e pentru retardați și altul să înjure când crapă a douăzecea oară în același loc.

Deși Bulletstorm mi-a părut o experiență „casual”,

nici nu mi-aș fi dorit vreo tortură suplimentară sau pretenții mai mari de la joc pentru jucător. Este ideal pentru ceea ce se vrea - te lasă să fii deștept și te răsplătește fără a face din asta ceva obligatoriu, iar când decizi că vrei să fii prost dă rapid și al naibii de precis, ai o recompensă și pentru asta - totul în numele distracției.

Energie di țapi

Bulletstorm este un adevărat cocteil exploziv, cu acțiune la superlativ, care te poartă de pe punți de nave spațiale (and outer space, for that matter) pe mirifica suprafață a unui paradis tropical lovit de o abominabilă tragedie genetică, până în măruntaiele minelor și chiar într-un orașel miniatural, parc de distracție VR, în care ai ocazia să te joci de-a Godzilla. Pe bune, în jocul ăsta controlezi la un moment dat cu telecomanda un robozaur care scuipe lasere. Pilozeți o navă spațială, te bați cu derbedei madmaxieni (în aer și pe jos), fugi de o roată cât

toate zilele cu trenul prin deșert și încerci să faci față atât trupelor de elită, cât și unor eșecuri genetice de toate soiurile și mărimile, culminând în meciuri contra unor boși, miniboși și scârboși - nu cele mai originale și mai impresionante din istoria jocurilor video, însă întotdeauna foarte antrenante și plăcute. Asta în timp ce, în mod constant, lumea se dărâmă în jurul tău - nu chiar precum în Battlefield, însă exact cât trebuie să te simți numai bine în privința distrugerii în masă colaterale pe care ești lăsat s-o provoci.

Vorbind de lume, trebuie să spun că rar am întâlnit o utilizare atât de eficace a motorului Unreal (Bulletstorm merge pe 3.5) în crearea unei lumi pur și simplu care te lasă cu gura căscată. Nu atât partea tehnică este cea care strălucește, ci simțul artistic al celor care s-au ocupat de grafica jocului. De la peisaje postapocaliptice în stil Borderlands până la un foarte colorat univers „Far Cry meets Outcast” - ceva de care aveam multă nevoie, după atâtea războaie moderne în nuanțe fade, dominate de gri - totul arată de plesnești. Nu lipsesc nici defectele aferente, cu precădere texturi care uită să se ncarce la timp și un exces de bloom care a devenit deja o rușinoasă constantă pentru majoritatea titlurilor. Din fericire, chiar dacă jocul nu te lasă să dezactivezi punctual efectele speciale, setând nivelul de shadere pe Low, am putut scăpa elegant de bloom, motion blur și depth of field fără să simt vreo clipă că pierd ceva important și mai ales fără a degrada esteticismul admirabil al decorurilor. Ba chiar am primit un plus de performanță. Singura chestie care m-a enervat pe toată durata jocului este interacțiunea cu bucățile din mediu peste care trebuie să sari, apăsând Space. Rup ritmul, uneori te trezești pe ele și trebuie să băjbâi până găsești locul care-ți permite să cobori cu un nou Space și mai presus de toate, strică fluiditatea acțiunii. Pe partea audio, totul e ok: n-am rămas cu nimic extraordinar în minte în afara unei rockăreli clasice care mi-a gădilat urechile, ieșind dintr-un tonomat pe durata unei înleş-

Rise an' shine, Birthday Bear!



tări aprige „de bar”, dar nici n-am avut parte de sunete și ambience care să mă enerveze sau să-mi pară nelalocul lor. Cinstit și antrenant.

Arma bună trece primejdia rea

Bulletstorm, ca orice shooter respectabil, strălucește la capitolul arme. Primele unelte sunt o clasică autotamată de asalt și un revolver, care mă duc cu gândul direct la Borderlands. Arsenalul este ulterior extins la un ciotgun cu patru țevi (care seamănă izbitor cu mitraliera din Duke Nukem) și un aruncător de bile explozive - pe care le poți detona oricât de târziu vrei, menținând butonul mouse-ului apăsat după tragere și ridicând degetul când ți se pare că halești mai mulți, chestie bună pentru lași din spatele cover-ului. Se ajunge chiar la un aruncător de perforatoare de minerit, perfect pentru a-i lua la proțap pe sârmanii suficienți de neinspirăți încât să se alinieze în tirul măgăoaiei sau la un lansator de grenade mai special. Acesta trimite câte două bucăți deodată, legate între ele, care se înfășoară pe primul venit. Cum detonarea se face la un al doilea clic, ai timp berechet să-l trimiți cu un șut într-o gloată și să-l detonezi împreună cu o bună parte a camarazilor lui - spre o imensă satisfacție personală și pentru un bonus succulent de puncte. În modul secundar de tragere, grenadele sunt legate de un fir laser, care spintecă totul în cale;

devine arma perfectă de tras taman în colț, fiindcă va păli negreșit orice se ascunde după acesta. Pușca dotată cu lunetă e un minigame în sine. Ochind prin vizor, alegi o țintă și apeși trăgaciul, pentru ca apoi să controlezi glonțul în zbor. Când ajungi suficient de aproape de potențiala victimă, timpul încetinește și aceasta face o paradă, obligându-te să mănuiiești cu dibăcie proiectilul, mai ales dacă vrei headshot. Eu am reușit să întorc glonțul la 180 de grade și să nimeresc ținta după ce o depășisem cu puțin, așa că mă declar pe deplin satisfăcut. De menționat că modurile secundare de foc sunt bestiale și foarte, foarte utile: lesa, de exemplu, trimite toți inamicii din proximitate în aer, slo-mo, transformând temporar jocul într-o mini vânătoare de rațe. Nais.

După o campanie de vreo 10-12 ore (mi-a luat de fapt mai mult, dar am căscat mereu gura la peisaj și nu m-am grăbit deloc), rămân posibilitatea de a termina nivelurile din joc încercând să scoți un timp cât mai scurt și un mod multiplayer exclusiv cooperativ, în care sincronizarea perfectă devine de la opțională, crucială, pe

Vă mulțumim că ați ales Tarom!



măsură ce valurile succesive de inamici aduc rezistență mai numeroasă și mai puternică. Nu prea e genul pe care să-l poți juca bine cu necunoscuți, fiecare de capul lui, dar adaugă în mod sigur niște ore suplimentare de distracție efervescentă titlului.

Dacă bietul joc ar fi avut puținel mai multă varietate, nebulie și originalitate, dar mai ales o poveste savuroasă, cretină și fără vreun moment serios, alături de niște personaje cu alte replici decât „dickfuckshitpiss” pe care să mi le pot aminti și dacă le va lua 20 de ani producătorilor să scoată vreun sequel (deja sugerat în finalul jocului), aș fi zis că nu se poate mai bine. Așa cum vine, vi-l recomand calduros, însă numai la ceva reducere, fiindcă nu merită toți cei cincizeci de euroi.

Caleb

VERDICT LEVEL



- enorm de distractiv
- grafică de zile mari, artistic
- gameplay antrenant, arme excelente
- poveste și personaje de tomberon
- exces de injurături ieftine
- câteva bug-uri minuscule

PE SCURT:

Au știut să facă un gameplay de zile mari, clasic, frenetic, fenomenal, care reușește să eclipseze povestea banală și personajele deloc memorabile. Cu altă echipă de scriitori și un dram suplimentar de nebulie și originalitate în toate cele, putea candida liniștit la poziția de shooter-ul anului.

8

Gen Shooter Producător People Can Fly / Epic Games Distribuitor EA
Ofertant GameShop.ro ON-LINE www.bulletstorm.com

CERINTE MINIME:

Procesor Intel Core 2 E6700 Memorie 2 GB Video DirectX9.0c, 512 MB

ALTERNATIVA SINGULARITY

Deși nu se vrea umoristic și la fel de psihopat, savoea de Half-Life combinată cu Wolfenstein și Biosock pe care-o aduce Singularity merită încercată, fiindcă amestecul le-a ieșit la țanc. Ciudat, suma furăciunilor nesimțite din alte titluri a rezultat în ceva original și memorabil.

DRAGON AGE™ II

„I want to be a dragon”

Too bad! În Dragon Age 2, ești Campionul Kirkwall-ului, un Mărgelatu sleș Buzădedarkspawn medievalo/fantasy, cu singura diferență că nu scuipi semințe, ci doar replici nesărate/preasărate care mi-ar fi plăcut la nebunie acum 15 ani. Se știe că fiecare RPG, pentru a fi remarcat în mulțimea de R... mai bine lăsați. Deci fiecare RPG trebuie să aibă lucrșorul lui, particularitatea sa, „its thing” cum ar spune americanul. În cazul lui Dragon Age 2, „ze thing” este povestea în cadru, care se întinde pe o perioadă de șase sau șapte ani. Scurtissimo, ca să am timp și pentru altele, Varric, un dwarf cu peptul dezgolit și talente ascunse de bard, este luat ca din oală de o domnișoară cu atitudine (omul Bisericii locale din câte am înțeles), care îi cere povestea adevărată și nealterată a Campionului Hawke. Tu ești Campionul, păpușel. Îmi plac narațiunile în cadru și povestioarele personale, mai puțin epice (unde prin epic înțeleg un eventual show-down cu însuși Creatorul Tatăl), deci m-a intrigat oarecum povestea din Dragon Age 2. Dacă ar fi să aleg între un conflict epic – străbați lumea în lung și în lat, extermini specii întregi și unești națiuni pentru ca la sfârșit să te aclame șapte modele de NPC-uri cu săbiile ridicate – și o povestioară mai molcomă, mai intimă, la scară mai mică, aș opta pentru a doua variantă. Știind că ești un personaj controversat (doar prietenii personajelor controversate sunt săltați de poliția secretă a bisericii) și viitor Campion chiar, par-



Male Warrior

Warriors are masters of melee combat. Some heft an enormous two-handed weapon that strikes several foes at once. Others pair a one-handed weapon with a shield that doubles as a bludgeon.

Confirm

Back

că ai vrea să afli ce anume te-a adus de pe un câmp sterp din Lothering (urbe distrusă de Blight) în inimile kirkwallienilor sau cum ți-a ajuns numele pe buzele dwarf-ului și în carnețelul bunăciunii de Seeker. Deci avem o posibilă poveste făinuță, intimă, în care nu port povara lumii pe umerii mei, trebușoară care, în teorie, ar mai îndulci gustul amar lăsat de alte elemente mai puțin reușite.

Dar povestea nealterată a Campionului începe cu o jumătate de oră de măcel crunt, cu un Campion invincibil (eu am ales Warrior și nu am mai avut chef sau timp să-l termin și cu alt personaj), de level un milion, care mănuieste un toroipan (pe care eu l-am evaluat la 30 de kile, dintre care 20 le are doar mânerul potrivit pentru șapte mâini, serios arată mai hardcore decât tocătorul lui Cloud din FF7, ceea ce, alături de abuzul de cutscene-uri, îmi spune că șugubeții de la Bioware au tras cu ochiul la JRPG-uri) cu viteza fulgerului. Și lasă în urmă lacrimi și deznădejde. Și sânge. Care se întinde pe pământ ca gemul pe felia de pâine cu unt. Sângele din Dragon Age 2 seamănă suspect de mult, ca textură și consistență, cu gemul de prune. Fiindcă sunt băiat dăștept, am priceput rolul acelei demonstrații de măiestrie marțială (pe lângă funcția de tutorial), dar asta nu înseamnă că mi-a și plăcut. Șmecheria e veche de când Metroidul. Arată-i gamerului cât de potent

poate deveni după ore întregi de level-up muncitoresc, după care ia-i jucăriile și trimite-l la produs cu promisiunea că toate aceste minunății vor fi din nou ale lui dacă e cuminte și papă toți dușmanii. Eu am văzut darkspawnieni care se darkspawnau în fața ochilor mei, n-aveau decența să se ascundă și ei după o tufă și să mă sperie ieșind de acolo cu urlete războinice. Valuri după valuri după valuri de inamici. Terminii un val, se spawnază altul, dar în spatele magilor. Adică exact ce-am observat și în cele 32 de ore de joc, cu mici excepții, la capitolul lupte. Deci oamenii ăia chiar au fost hotărâți să nu te lase să pleci în prima oră, chiar dacă asta a însemnat să creeze o primă impresie de God of War minus interactivitate. La un moment dat, a apărut un dragon, iar eu deja mă tăvăleam pe jos de râs la gândul că o să trec la CV și o înaripată cu solzi în doar 30 de minute. Well, n-a fost să fie, căci cineva de la Bioware și-a dat seama de stupizenia situației și a încheiat



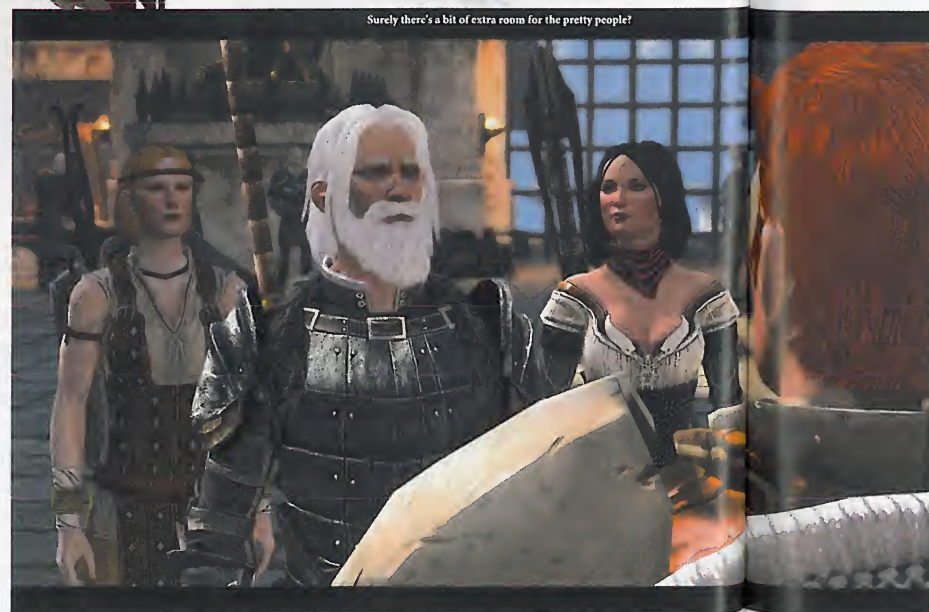
We need to get out of here. I want to be a dragon. We're fine.



prologul/tutorialul cu un cutscene în care dwarf-ul Varric recunoștea că a exagerat puțin, dar că va urma unica și adevărată poveste a Campionului de Level 1 (mag, rogue sau warrior) pe care mi-l pot crea (la aspectul fizic mă refer) eu. Altă jumătate de oră de plimbat printr-un coridor străjuit de dealuri sau bariere invizibile, după care am ajuns în Kirkwall. Kirkwall va fi terenul tău de joacă până la finalul jocului. Cu scurte excursii în exterior, unde vei admira aceleași dealuri și aceeași peșteră în „n”-uplu exemplar. Meh.

Muzăăă! Lasă-i, tu, la mine!

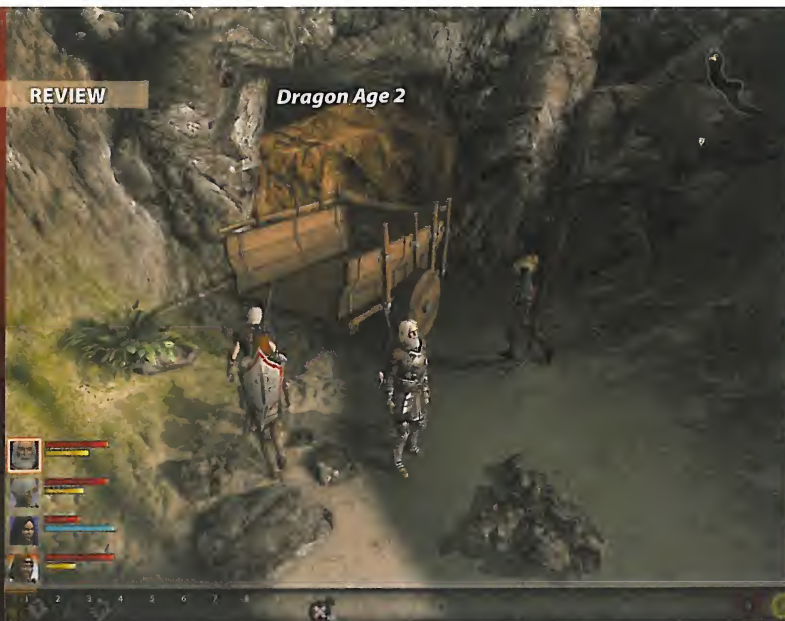
Unde eram? Da, la poveste. Aventurile Campionului Santa Hawke se întind pe parcursul a trei capitole care însumează vreo șase ani. Și m-au plictisit. Actul întâi plus prologul le-am rezumat mai sus, minus scurta parte din oraș când a trebuit să mă angajez și să lucrez timp de un an (neprezentat în joc) pentru niște mercenari dubioși (aveți alternative, mai e o grupare care vă poate angaja). Actul zmei mi-a așternut Kirkwall-ul la picioare. Și mi-a dat un scop: să strâng bani pentru o expediție. Despre Kirkwall numai de bine. E un oraș frumos, un oraș corect, nu de puține ori m-am surprins căscând gura la un turnuleț care mă făcea să mă simt mic și neînsemnat și mă obliga să-mi cumpăr o sabie mare ca să compensez. Kirkwall-ul, cu toate cartierele mărginașe, arată bine de tot. Arată a oraș de oameni, nu de hobbiți ca în RPG-urile unde nu se respectă proporțiile mai deloc (NWN2, ahem!). Și se simte ca un



Surely there's a bit of extra room for the pretty people?



Well, we're off to a fantastic start. Let's see what else this city has in store.



oraș. Ca un oraș pustiu, căci locuitorii (o mână de NPC-uri robotice care-ți dau quest-uri din când în când) nu fac niciun efort să dea impresia că există viață după ziduri. Păcat. Deci Ciolane, strânge 50 de galbeni ca să pleci cu dwarfii în Deep Roads. Cum? Prin quest-uri, sângele RPG-ului. Quest-uri sunt multe, dar cele interesante pot fi numărate pe degetele funcționale ale lui Django Reinhardt. Și majoritatea degenerază în bătaie, căci în Dragon Age 2 nu avem skill-uri conversaționale. Poți minți ocazional sau capeți acces la anumite opțiuni de dialog cu efect neașteptat, dar cum spuneam... efectul este neașteptat. Nu știi dacă-ți iese minciuna. În rest, adă aia, du-i cealaltă, taie-l pe ăla, coase-l pe celălalt, quest-uri standard de MMORPG-uri. În tot actul întâi m-am simțit ca în zona de start a unui MMORPG pustiu. Minus dialogul cu alt gamer plictisit. Capitolul al doilea mi s-a părut ceva mai viu și parcă m-a mai scos din amorțeală, plus că atunci am ajuns Campion. Nu mi-a plăcut cum am ajuns, dar nu putea fi evitat. Prin actul 3 am trecut ca vântul (am zăbovit totuși pentru quest-urile a doi companioni și o luptă opțională faină de tot), căci mi-era clar că nu pierd mare lucru dacă nu golesc jurnalul de quest-

Dar nu-i nimic, puteți dormi cu sufletul împăcat, căci orice dubii ați avea (și cum să nu ai când tot ce se întâmplă în ultima jumătate de oră urlă la tine că te-ai dat cu ăia nasoi, vită!), scenariul le înlătură în cut-scene-ul de final, de noapte bună, când părăsești scena, ieșirea din stânga, și ești informat că ai făcut alegerea corectă și ai salvat orașul. Dracu știe de cine l-ai salvat, căci în realitate ai pornit o furtună de rahat, care probabil îți va muta nasul din loc în Dragon Age 3. Sau în cele 15 DLC-uri. Marius a emis o ipoteză pe care o s-o introduc în articol în locul teoriei mele pline de cuvinte cenzurate. „Cred că vor să educe copiii că în viață nu există variante echilibrate, inteligente, calme, că trebe să facă alegeri nasoale și să facă sângele să curgă fără dureri în suflet”. Mda, varianta calmă, echilibrată și inteligentă nu îți pune pe ecran o lighioană putrezită de 20 de metri, cu șapte mâini și cu o bară de sănătate de 18. Țoli. Băi, nu adaptezi finalul pentru boss, ci boss-ul pentru final. Așa cred că poți avea și o concluzie mulțumitoare la cele 32 de ore și o satană cât diagonala monitorului. Foarte dezamăgitor finalul. Dar nu-i bai mare, îl veți uita la anul, când următoarea aventură Epică de la Bioware ne va face să ne uităm plini de invidie

la elementele de RPG din următorul shooter Epic de la Activision.



uri secundare. Sau dacă nu vorbesc cu toată suflarea din oraș, așa puțină și fără oo cum e ea.

Lui Marius i-am povestit pe îndelete finalul, vouă n-am cum, că nu am voie să dau spoilere. Două lucruri vă spun: luptă, WTF!, dialog, WTF!, luptă, boss, WTF!, luptă, luptă boss final, DLC, DLC, DLC, Dragon Age 3. Și orice facțiune ați simpatiza, veți avea motive serioase să regretați alegerea făcută.



Efectul de casă

Casă de marcat, nu vă gândiți la altceva. Chiar dacă s-au vândut o cărcă de exemplare de Dragon Age: Origins (eu am înțeles că a fost un fel de succes financiar), Bioware a observat că mulți dintre jucători au abandonat jocul după prima oră (ii înțeleg perfect dacă l-au început cu Human Noble). Pentru numele lui Dumnezeu, n-au obținut nici măcar un achievement. Păi e vina lor că n-ați băgat un achievement pentru dublu clic pe executabil? Eh, mai au de învățat. Ca de obicei, explicația lor diferă de explicația mea. Avem un punct comun, totuși. Prima oră, în special dacă începeai jocul cu Originea unui personaj uman cu sânge albastru, era plictisitoare. Și de-aici încolo, opiniile încep să difere. M-au plictisit dialogul slăbuț, șobolanii din cămară, replicile cam tâmpițele (a se nota că, mai încolo, și nu durează mai mult de două, trei ore, jocul devine plăcut) etc. Nu, Ciolane, spune Bioware, te-ai speriat de statistici, de cifre, frate, de rămășițele învechite ale erei întunecate a RPG-ului, erai confuz, nu știai tu unde să bagi punctele, talentele erau prea multe, poate n-ai chef să citești și noi te-am obligat ca proștii să te uiți peste linii de dialog, poate ești din legiunea Call of Duty și ai nevoi speciale pe care noi, producătorii mârșavi de RPG-uri, le-am neglijat atâta amar de vreme. NO



INVENTORY

Santa Hawke
Level 14 Warrior
XP: 7,807/14,000



STATS

135 / 135
266 / 266
42 (69 DPS)
509 (93%)
0 (5%)
255 (30%)



WEAPONS

29 96 10

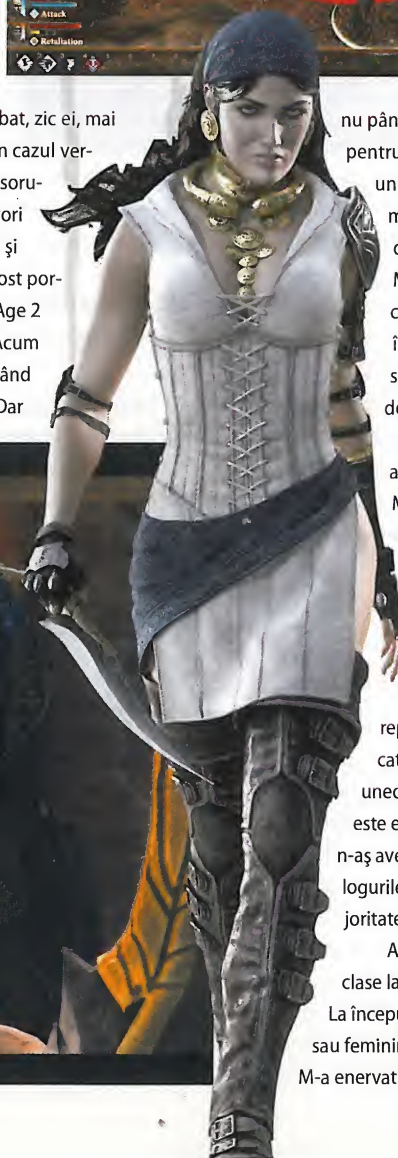


66 / 70
Back

MORE! Și nici măcar n-avea multe cifre Dragon Age: Origins, dar cum ei vând milioane de jocuri și noi vindem câteva mii de reviste, lumea tinde să le dea lor dreptate. Băi, mă scuzați că susțin un gen învechit. Așadar, s-a impus o schimbare de design. Știți voi, sânge să curgă valuri, luptă să iasă fain, să nu se neglijeze nici rata de respawn... tot tacâmul. A sosit timpul ca RPG-ul să evolueze. Încotro, vă întrebați? Înspre RPG-ul perfect, Mass Effect 2 (din nou, a se nota că nu consider ME2 un joc prost, ci doar un RPG submediocru). Așadar, o serie despre care eu am crezut că are potențial „erpegistic” și, probabil la a doua sau la a treia iterație, va ajunge ceva de povestit tinereilor (cum le povestesc acum de Betrayal at Krondor, Planescape: Torment, Baldur's Gate etc. etc.), a ales calea mai puțin spinoasă a hiturilor bi-nuale, a blockbuster-urilor de vară. Deci s-a impus o schimbare de paradigmă. Din două produse, câte unul pentru fiecare categorie de gamer, să fie toți mulțumiți, s-a obținut Universalul Dragon Age 2. Care se vrea un fel de Mass Effect în haine fantasy.

Cu mențiunea că Mass Effect e mai fain.

Avem mai multe cut-scene-uri, mai puțină libertate (nu că Dragon Age: Origins ar fi fost ditamai sandbox-ul, dar îmi amintesc că acolo parcă am umblat mai mult și am descoperit mai multe), o cameră 3rd person, zoom limitat și un sistem de combat, zic ei, mai spectaculos. Țin minte că, în cazul versiunii de consolă a predecesorului, o mulțime de cumpărători s-au plâns de combat. Cred și eu, Dragon Age: Origins a fost portat pe consolă. Cu Dragon Age 2 s-a revenit la normalitate. Acum jocul se simte parțial ca și când ar fi fost portat pentru PC. Dar



nu până la capăt. Dacă ar fi fost făcut doar pentru console, am fi avut un action fain, un hack and slash de 10 ore, de care m-aș fi bucurat mult mai tare decât de un RPG mediocru de 40 de ore. Momentan, Dragon Age 2 se simte ca un compromis grăbit și străveziu între PC și console, iar acum nu mai sunt atât de sigur că aș alege calea de mijloc.

Prima schimbare notabilă este adoptarea sistemului de dialog din Mass Effect. Dap, cel cu roțița conversațională în care ai replica de om bun, replica de om ghidus și replica de om cătrănit. Eventualele întrebări se regăsesc în categoria Investigate și, din când în când, mai apar câteva replici ale căror iconițe vă sunt explicate în manual. Sărind peste faptul că uneori alegi ceva pe roțiță și răspunsul este exact opusul a ce ai vrea tu să spui, n-aș avea probleme cu mecanica dacă dialogurile n-ar fi fost scrise în marea lor majoritate pe genunchi.

Am spus și mai sus că numărul de clase la care ești limitat se reduce la trei. La început alegi dintre versiunea masculină sau feminină a unui rogue, mag sau warrior. M-a enervat la început, dar mi-a trecut când am

Ooh, what's this? Oh, isn't that just the cutest thing?



The best thing is below decks.

It reminded me of you.
"Cute?"
It's not cute.

JOURNAL

MAIN PLOT

Demands of the Qun
Blackpowder Courtesy

SECONDARY

SIDE QUESTS

The Underground Railroad
Forbidden Knowledge
The One True Pantaloons



CURRENT QUESTS

THE ONE TRUE PANTALOONS

Trousers of a rather inflated variety, cut short to fit a dwarf or perhaps in case of flood. Fit for Hightown. Impeccable in quality.

Mark as Active Quest

Mark All as Read

Back



Doiul, și asta se vede. S-a practicat reciclarea locațiilor la greu. Eh, se mai întâmplă, dar de obicei îți la ceva până te prinzi. Dar aici devine bătător la ochi, de am ajuns să cred că există un singur model de peșteră, un singur model de depozit și un singur conac în tot jocul. Și când vezi a opta gură de peșteră blocată de aceeași

căruță, parcă ți se urcă și sângele la cap că ai dat două milioane pe joc, iar ăia nu și-au permis decât un singur model de șaretă.

ATS (Armură cu Transmitere Sexuală)

Pentru a atrage și o altă categorie de oameni decât cei care au răbdare trei secunde să intre în inventar și să-și îmbrace partenerul într-o șubă mai de Doamne ajută, în Dragon Age 2 companiile refuză

să-și predea hainele. Nu-i poți echipa decât cu arme, inele și medalioane. Care, oricum, mi se par balast. Inelele și medalioanele. Armura e tabu, deși am înțeles că aproape toți și-o vor scoate pentru o noapte de amor cu Campionul/Campiona Hawke. Ce-i drept, puteți face upgrade la armurile tovarășilor de drum, dar pentru asta trebuie să căscați bine ochii, pentru că sunt ascunse și, odată ce ați terminat capitolul sau quest-ul unde le puteați găsi într-un cufăr, adio +10 la armură și nu mai completați în veci pufoaica magică. Partea bună e că nu sunt ascunse bine și oricum nu aveți mult de explorat în Dragon Age 2. Hmm, să fii tot timpul cu ochii în patru să nu pierzi upgrade-ul sau să stai șapte secunde în magazin și alte zece în inventar, după care să nu-ți mai bați capul vreo câteva niveluri. Tough choice.

Merrill, o elfiță drăguță și prostuță ca noptica, pe care aproape toată suflarea internetului o găsește irezistibilă și foarte îmbrățișabilă (mie îmi venea să-i dau o castană cu sete de câte ori dășchidea gura și-mi trântea câte-o replică abisală în mijlocul unor conversații... serioase, dar întâmplarea face că e un mag potent și aveam nevoie de ea în party), își



văzut arborii de talente. Faini, mai mulți decât mă așteptam, permit flexibilitate și diverse build-uri eficiente. Nu că ai avea foarte multă nevoie de build-uri eficiente pe alt nivel decât pe Nightmare (și de vreo trei sau patru ori pe Hard), singurul mod de dificultate unde există friendly fire (un alt dispartut), dar e bine de știut că ai nițică libertate măcar atunci când vine vorba de „proiectarea” personajului. Deci da, mi-au plăcut talentele, cu mențiunea că nu există un build decent de healer. Nu-i simți lipsa pe Normal și Casual, unde nu prea ai nevoie de healer/buffer specializat. Pe Hard și Nightmare ai o singură soluție, adică o cunoștință din Origins, Anders (singurul mag cu mass heal). Și nici el nu e o soluție prea bună, fiindcă cele două vrăji de healing au un cooldown nesimțit de mare (40, respectiv 50 de secunde) pentru ce bare de sănătate aruncă AI-ul împotriva ta. A, și lipsesc skill-urile conversaționale, care mi se par indispensabile într-un RPG. Totul pentru a-l face mai ușor de înghițit și de vândut. Ceea ce nu e deranjant în sine, ca orice companii, EA și Bioware vor să obțină profit, dar am jucat și jocuri ultracomerciale care m-au ținut lipit de monitor deși nu trebuia să le scriu review-ul. În fine, uitându-mă mai atent peste el, tind să cred că dorința de a vinde cât mai mult nu a fost singura motivație din spatele simplificării lui Dragon Age 2. Cred că și timpul a fost o problemă. Noua politică EA „un sequel pe an” nu le-a lăsat prea mult timp la dispoziție pentru a scoate

Kirkwall - Day



schimbă armura după o partidă fierbinte de sex. Sexul, copii, se întâmplă atunci când doi oameni nu se prea iubesc, dar unul vrea să-și schimbe textura armurii, celălalt vrea achievement, iar Bioware, sub pretextul că ne oferă un joc matur, iar dragostea e pentru cei maturi, vrea să arate un sân, dar nu poate din cauza rating-ului. Sunt de acord, poveștile serioase de dragoste bine scrise pot da un aer mai matur jocului, poate chiar ajunge să-ți pese de poligoanele de lângă tine. Desigur, atunci când respectivele poligoane sunt credibile ca personaje. Ceea ce nu se prea întâmplă în Dragon Age 2.

Replicile „de flirt” din Dragon Age 2, atunci când nu sună ca în filmele proaste cu prințese și bărbați fatali, ți-ar putea aduce pe cap vreo cinci procese de hărțuire sexuală dacă sindicatul companiilor din RPG-uri ar avea un avocat decent. Până la urmă, totul se rezumă la a face tot ce-ți spune Merrill (băi, cât de cretină poate fi ființa aia) pentru a avea șansa la un sideboob scăpat ca din greșeală de un animator mai nonconformist sau la costumul pe care-l „descui” după o noapte de amor. A, poate îți place să ai lângă tine pe cineva care venerază pământul pe care calci și nu se jenează să-ți spună asta de câte ori încerci să porți o discuție cu el/ea (dap, Anders s-a dat la mine). O tot pomenesc pe Merrill, dar să știți că nici ceilalți tovarăși nu sunt mai breji și, nu vreau să acuz, dar se pare că omușorii care i-au scris ori nu sunt prea talentați, ori au ceva probleme nerezolvate, ori au primit ordin să-i facă ușor de citit. Varric e OK (și quest-urile care-l implică sunt decente), mi se pare cam cel mai bine scris personaj, îmi pare rău că nu l-am luat după mine, dar voiam doi magi și un tank în party.

La anul și la Dragon Age 3!

La un moment dat, am încetat să găsesc o logică în tot ceea ce se întâmplă în jurul meu sau să mă gândesc la filme/jocuri de categorie B în care am văzut personaje și dialoguri mai cu miez (sau măcar amuzante) decât în Dragon Age 2. Atunci jocul a devenit decent și, drept mulțumire, i-am mai săltat nota cu un punct. Dacă adopți o atitudine de genul „Sunt Campionul, întorc banii cu lopata și vă rup picioarele dacă vă mai prind spawnându-vă în spatele magului!” și schimbi pe Casual, unde ești un IZEUI, jocul devine chiar fun și nu durează mult. Până și un tip finuț (dar cu multă răbdare) se poate bucura de Dragon Age 2 dacă știe cum să-l ia. Acel ins fictiv, înzestrat de Natură cu timp liber, ceva creier și multă voință, nu se va gândi că joacă un RPG, va muta dificultatea pe hard (sau pe nightmare, dar devine de-a dreptul frustrant și trebuie să fii mai precis decât îți permite jocul), va sări probabil peste dialoguri și se va delecta cu luptele mai greue cu cei câțiva „bossuleți” împrăștiți de Bioware prin peșterile și depozitele identice. Mi-au plăcut luptele cu monștrii speciali și aproximativ 5% dintre luptele de umplură. Dacă aș fi putut muta camera astfel încât să obțin o perspectivă izometrică asupra câmpului de luptă, ar fi fost și mai frumos. Dar camera, din păcate, îți este inamic dacă te interesează mai mult aspectul tactic decât cel grafic. Nivelul de zoom este limitat, te împiedică să capeți o imagine de ansamblu a luptei (nu de alta, dar îmi place să evaluez puțin situația înainte să mă arunc în luptă ca orbetele), ceea ce face micromanagerul companiilor ușor (bine, mai mult) incomod. Pe Casual sau Normal, nu ai nevoie

de prea mult micro, te poți baza în aproape 90% din cazuri pe Tactics (le cunoaștei din DA: O, n-au renunțat la ele), pe Hard ai ceva mai mult de lucru, iar pe Nightmare, după cum spuneam, ai nevoie de mai mult decât îți permite jocul să faci.

Concluzionând, deși la început am fost atras de perspectiva unei povestioare mai așezate și ancorate în realitatea cotidiană a unei metropole fantasy (modul NWN 2 Mysteries of Westgate este un superb exemplu de cum poți prezenta o aventură de oraș), poveste pentru care aș fi fost în stare să ignor cel puțin trei sferturi dintre celelalte poticneli, dialogurile seci, copilărești pe alocuri, dramatismul forțat, iubirile standard sandrabrowneste, umorul sau tragedia puse cu mâna, povestea dezlănțată, majoritatea companiilor etc., nu-l recomandă celor care gustă un RPG bine făcut. Sau jucătorilor care au și alte pretenții de la un RPG decât un boss de final și câteva sute de lupte de umplură. Dacă nu v-ați prins după prolog, aflați că Dragon Age 2 nu e un joc subtil, finuț, de bun simț, cum aș vrea să fie un RPG. Nu e nici măcar kitsch-ul simpatic din fantasy-urile standard. Ești asaltat încontinuu. Ba de inamici, ba de replici exagerate pe care ti neretul le consideră cool, ba de companiile bidimensionali. Dacă mai țineți minte promo-urile lui Dragon Age: Origins, acelea cu Manson și „This is the new shit”, să știți că s-ar fi potrivit mai mult lui Dragon Age 2. Jocul practic țipă la tine, „I am the new shit!! look at me!”. Aștept Treiul, poate până atunci se va renunța la pretențiile de RPG și voi juca un action meseriaș. Nu sunt sarcastic. Prefer să văd un action decât un sfert de RPG pe care-l vor copia toți, crezând că așa se construiește RPG-ul perfect.

ciOLAN

VERDICT LEVEL



- Kirkwall (fără NPC-uri)
- inamici speciali
- Varric
- Kirkwall (cu NPC-uri)
- dialogurile
- majoritatea companiilor

PE SCURT:

Grăbit, fuzerit, dezamăgitor. Păcat, avea potențial, așa simplificat cum e. În câteva luni veți uita de el.

7

Gen RPG Producător Bioware Distribuitor Electronic Arts
Ofertant Best Distribution ON-LINE dragage.bioware.com

CERINTE MINIME:

Procesor Intel Core 2 Duo Memorie 2 GB RAM Accelerație 3D 512 MB RAM

ALTERNATIVA DRAKENSANG: THE RIVER OF TIME

Un RPG cinstit, bătrânesc, nemțesc. Mai bun și ceva mai scurt decât The Dark Eye. Numai bun dacă aveți timp și chef de un RPG cinstit, bătrânesc nemțesc. Dacă nu, jucați Mass Effect 2.



RIFT

Reguloase, Reguloase Ce ne bagi tu spaima-n oase?

După ce, ani de-a rândul, Blizzard a reușit să rămână numărul unu necontestat pe piața MMO-urilor, se pare că anul acesta are deja un competitor serios. Trion Worlds Inc, pe scurt Trion, o companie foarte nouă pe piața jocurilor, fondată abia în 2006, a avut de la început un țel foarte ambițios. Detronarea tuturor celor care se cred bine înfipti pe podiumul celor mai jucate jocuri. Trion nu a fost un proiect al unor oameni care au pornit dintr-un garaj. Chiar deloc. Trion a fost fondată de unul din ex-vicepreședinții de la Electronic Arts, Lars Butler, și Jon Van Caneghem, fost producător executiv de la NCSoft. Aceștia au venit cu un plan bine definit și, mai ales, cu resursele necesare punerii sale în practică. Tot în 2006, odată cu formarea companiei, au început lucrul la Heroes of Telara sau, cum este cunoscut el astăzi, Rift.

Ca să nu plecăm prea repede de la pericolele ce amenință supremația Blizzard, după puternica lovitură primită la acest început de an de

la Rift, WoW încă nu s-a lovit de un alt gigant aflat încă în stază. Foarte curând, BioWare ne va pune în brațe unul dintre cele mai așteptate jocuri online, Star Wars: The Old Republic. Dată fiind notorietatea de care se bucură universul Star Wars, se așteaptă ca, măcar în prima lună de la lansare, numărul jucătorilor de World of Warcraft să scadă radical. Iar dacă avem norocul să și fie ceva de capul lui, The Old Republic poate fi următorul World of Warcraft. Ca să vă faceți o idee despre așteptările pe care lumea le are de la acest MMO, vă spun că pentru beta-ul de SWTOR s-au înscris mai bine de un milion și jumătate de jucători din lumea întreagă. Poate nu pare mult față de cele 12 milioane de abonați pe care îi are WoW, dar credeți-mă pe cuvânt când vă spun că mă aștept ca, după acest beta, cei de la EA să primească peste un milion de precomenzi.

Legat de cele 12 milioane de abonați ai WoW-ului, cer o nouă numărare acum, după lansarea Rift-ului, deoarece am o vagă bănuială că au pierdut MULȚI dintre plătorii. Pe mine sigur.



Lumea nouă

Telara este lumea nouă a jucătorului de MMO-uri. Cei care s-au săturat de bătrânul Azeroth, de constrângerile și regulile unei societăți decadente și muribunde, pot pleca spre țărmurile mai calde și mai primitoare ale Telarei - o lume nu foarte diferită de cele văzute până acum, dar totuși cu un farmec aparte. Producătorii au ales să nu se folosească de o lume fantasy cunoscută și, la fel ca Aion, ne aduc o aventură de alt fel.

Lumea în care se petrece acțiunea din Rift este o intersecție a mai multe planuri celeste. Capăt de linie între lumile elementelor, Telara este locul din care pot fi controlate toate. Cine reușește să stăpânească Telara, stăpânește totul. Iată de ce Regulos, zeul morții, se bate cu restul zeilor pentru a fi cel care va putea mânui, în cele din urmă, bastonul de mareșal. În universul telarian sunt două facțiuni ce luptă în felul lor cu Regulos, dar și între ele. Gardienii, echivalentul Alianței din World of Warcraft, sunt o facțiune din care fac parte marii elfi, mathosienii (oamenii) și rasa piticoată a dwarfilor. Gardienii sunt cei care nu au încredere în forțele proprii și de aceea se bazează pe mila și ajutorul zeilor ce se află în conflict cu Regulos. Prin post și rugăciune, ei ating cu buzițele tălpile zeităților, care le aruncă un os de ros și o ciomeagă de zdrelit glezne.

De cealaltă parte a baricadei sunt Defiants sau Hoarda WoW-ului. Aceștia sunt cei care au renunțat să mai ridice privirile spre ceruri pentru izbăvire, realizând că, dacă vrei să faci ceva, mai bine o faci singur. Din Defiants fac parte Eth (tot un fel de oameni), Bahmi (un soi de giganti) și Kelari, care nu sunt altceva decât dark

elves. Ceea ce-i diferențiază pe Defiants de Guardians este faptul că, în loc de biserici și altare, ei au ridicat uzine din care scot tot felul de mecanisme motorizate, ce-i ajută în lupta împotriva răilor din celelalte planuri existențiale.

Din nefericire, rasele din joc nu sunt prea diferite între ele și nu te provoacă intelectual în momentul în care alegi o rasă pentru o anumită clasă. Fiecare dintre aceste rase are o rezistență pasivă mai ridicată la un anumit element și o abilitate specifică, ce nu poate fi însă folosită în timpul luptei, lucru ce o face mai mult decât inutilă. Așadar, în momentul în care alegi o rasă, o vei face din motive pur estetice, fără ca ea să modifice în vre-un fel deosebit game-

play-ul unei clase. Mare păcat, deoarece combinațiile de rase și clase făceau melanjul și mai deosebit.

Jocul cu focul

Marele atu al jocului este capacitatea sa de a oferi multe lucruri fără a-ți da prea mare bătaie de cap. Este un lucru cunoscut că în MMO-uri intervine la un moment dat plictiseala legată de gameplay-ul unei clase alese la început și dorința de a încerca și altceva. Și atunci trebuie să creștii un personaj de la zero, pierzând săptămâni sau poate chiar luni pentru a ajunge la nivel

maxim, iar apoi încă pe atât pentru a echipa personajul cu cele mai strălucitoare arme și cele mai apretate țoale.

Iată ce a reușit să facă Rift - un lucru mare și minunat, cu doar patru clase principale, fiecare cu ramificațiile ei. În momentul în care îți vei crea un personaj nou, vei avea de ales între patru clase generice: warrior, rogue, cleric și mag. Fiecare dintre aceste patru clase are alte opt subclase care îți vor modifica fantastic modul de joc.





Ca să dau un exemplu cunoscut majorității, voi lua rogue-ul și hunter-ul din WoW. Aceste două clase complet diferite ca gameplay sunt aici doar două subclase ale rogue-ului și le poți alege pe fiecare pentru a le juca. Astfel, dacă vrei să-ți petreci timpul în stealth, băgând șuriul în șalele adversarilor, sau să tragi cu arcul de la dracu-n praznic, o poți face cu aceeași clasă.

Subclasele vor determina modul în care vor decurge ostilitățile. Aceste subclase sunt structurate fiecare pe un arbore de talente și, în funcție de cât de multe puncte vei băga într-un talent, vei primi din ce în ce mai multe abilități specifice clasei alese. Poți avea active trei asemenea subclase deodată. Nu mă înțelege greșit. Nu poți fi atât rogue bazat pe stealth, cât și hunter în același timp. Vei alege un arbore de talente principal, din care îți vei trage abilitățile esențiale, și încă două subclase de suport, de unde vei alege mai ales abilitățile pasive, ce te ajută intrinsec.

O clasă poate face atât de multe lucruri încât, până când vei simți nevoia să crești un alt personaj, vei avea cel puțin patru tipuri complet diferite de joc la dispoziție cu aceeași clasă. Exemplul de care mă voi lega de această dată este clericul. Un războinic care până acum era cunoscut mai ales pentru calitățile sale de felcer prinde și alte veleități. În funcție de ce vrei tu să faci în joc, clericul poate fi jucat ca healer, ca tank, ca melee dps sau chiar drept caster dps. Cu adevărat deosebit este faptul că, în afară de tank, pentru oricare dintre specialitățile despre care am

sau cel mai bun healer de raid ca warden.

Și cum simt nevoia să mai spun câte ceva despre complexitatea claselor, merită să ne oprim puțin asupra clasei rogue. Ei bine, pe lângă hunter-ul sau rogue-ul clasic despre care v-am spus mai sus, un rogue mai poate fi și tank și healer. Da, m-ați auzit bine. Dacă v-ați plictisit de arc sau de pumnal, vă puteți încerca norocul cu un rogue tank sau să puneți mâna pe o chitară și să vindecați grupuri întregi prin puterea muzicii, ca bard.

Nici nu vă mai spun despre magul care poate fi warlock, necromancer, piromancer, elemental, storm-caller sau chloromancer, fiecare cu propriul său stil de joc, avantaje și dezavantaje. Bineînțeles că magul nu



este limitat doar la rolul de ucigaș, ci poate și el să devină un bun healer ca chloromancer.

Un lucru deosebit pe care Rift îl aduce jucătorului de MMO-uri este clasa suport. Un singur healer nu face mai niciodată față într-o instanță. Damage-ul care curge din toate părțile este un pic cam mult pentru un singur individ, așa că mai întotdeauna există prin preajmă una dintre clasele suport, bardul sau chloromancerul. Aceste două clase nu sunt niște healeri declarați și nu vor putea niciodată să țină pe cineva în viață într-o luptă de durată, dar un mare procent din damage-ul pe care îl fac curge ca healing pentru întreg grupul din care fac parte, ușurând incredibil munca clericului, healer-ul declarat al grupului. Pe lângă acest healing automat făcut de clasele suport, ele mai vin și cu alte buf-uri ce ajută incredibil grupul, devenind obligatorii în componența grupurilor de raid. Astfel, un bard aduce 5% extra healing și crit chance, reduce damage-ul cu 5%, crește attack power-ul și spell power-ul tuturor cu o cifră impresionantă și re-



generează automat viața tuturor, doar zdrăgănind din 25 în 25 de secunde la mandolină. Impresionant, nu?

Astfel, dacă sunteți la fel ca mine și vreți multe fără a avea 100 de personaje de nivel maxim, Rift vă ajută prin sistemul său insolit de clase și subclase.

De la lume adunate

După cum speram, producătorii Rift-ului au făcut ceea ce așteptam de multă vreme de la producătorii de MMO-uri. An de an, după lansarea fiecărui MMO, mă întrebam de ce nu se ia de ici, de colo ce a funcționat la un joc sau la altul, ci se tot încearcă diverse inginerii dubioase, sperând la un rezultat fenomenal, dar fără succes. Mă tot întrebam de ce se ferește lumea să copieze elementele ce au făcut WoW-ul un succes, ducându-le mai departe și oferind lumii un stil de joc familiar și care funcționează cu adevărat.

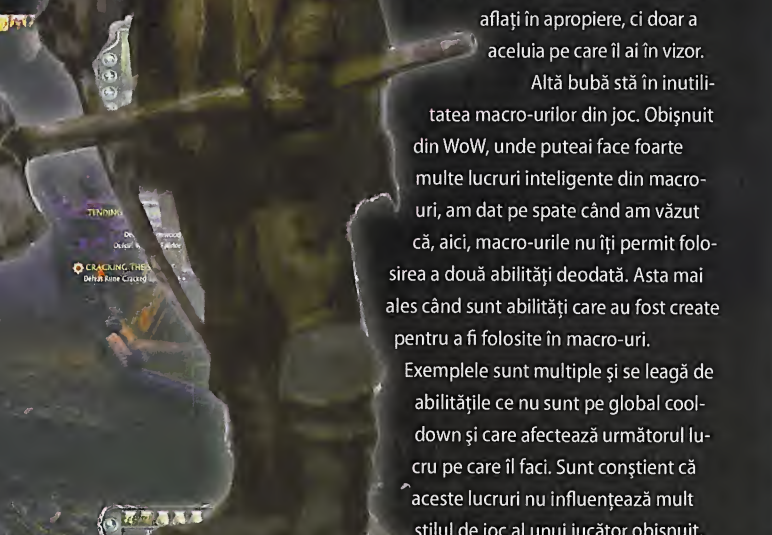
Iată că cineva de la Trion m-a auzit și a ales să recicleze elementele ce funcționează, să le îmbunătățească și să facă din Rift un joc bestial. Astfel că în Rift te vei adapta imediat, deoarece 80% din elementele de gameplay puse la dispoziția ta nu sunt tămpenii noi despre care te vei întreba cum funcționează, ci mecanisme pe care deja le-ai mai văzut, cu care ești obișnuit și, mai ales, care funcționează după cum vrei. Ceea ce pentru World of Warcraft a făcut comunitatea prin addon-uri și pe care nici acum Blizzard nu a ales să le bage în joc, a făcut direct Trion în Rift.

Mult m-am mai zbatut până am găsit un addon care să îmi facă interfața de gameplay în WoW să arate așa cum vreau eu. Ei bine, Trion a realizat un UI modular, pe care îl poți configura după cum vrei tu. Fiecare bară,



fiecare meniu, fiecare element de pe ecran poate fi pus unde vrei tu și adus la mărimea pe care o vrei. Niciunul dintre jocurile pe care le-am jucat până acum nu mi-a permis să fac acest lucru, deși de ani întregi comunitatea de jucători a făcut moduri pentru așa ceva și a cerut implementarea lor direct de către producători. Iată că Trion a ascultat.

Cu toate acestea, nici cei



de la Trion nu sunt perfecți, omițând anumite chestii esențiale din calcul. Ba chiar stai și te gândești cum în PVP este esențial să poți să îți seama de starea de fapt a inamicilor din jurul tău. Asta o faci urmărind barele de viață ale acestora. Astfel, știi pe cine trebuie să pocnești în secunda unu, de cine trebuie să te ferești și, în general, cunoști starea ta în raport cu ei. Din nefericire, Trion a ales să nu ofere posibilitatea de a urmări barele de sănătate ale tuturor inamicilor aflați în apropiere, ci doar a celui pe care îl ai în vizor.

Altă bubă stă în inutilitatea macro-urilor din joc. Obișnuit din WoW, unde puteai face foarte multe lucruri inteligente din macro-uri, am dat pe spate când am văzut că, aici, macro-urile nu îți permit folosirea a două abilități deodată. Asta mai ales când sunt abilități care au fost create pentru a fi folosite în macro-uri. Exemplele sunt multiple și se leagă de abilitățile ce nu sunt pe global cool-down și care afectează următorul lucru pe care îl faci. Sunt conștient că aceste lucruri nu influențează mult stilul de joc al unui jucător obișnuit,



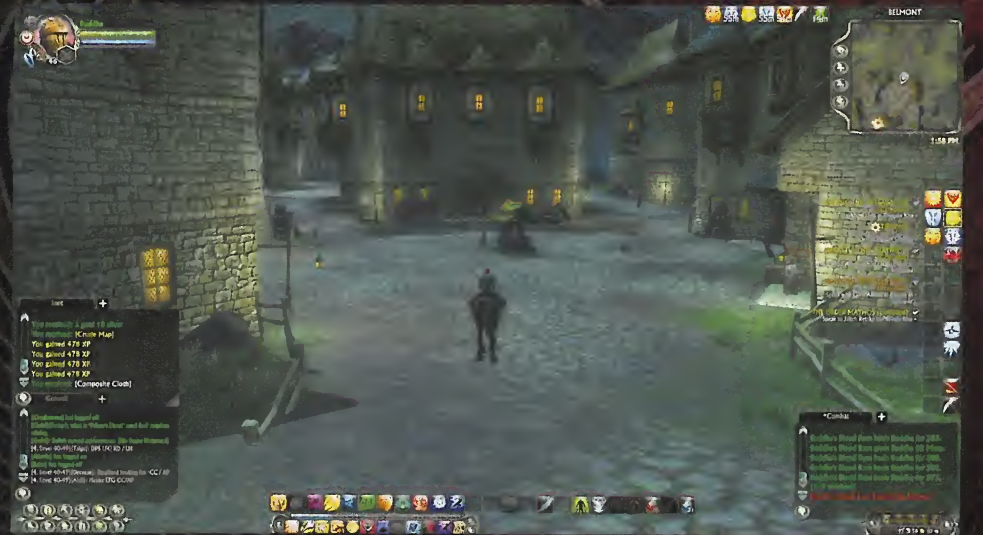
dar pentru cine vrea să se folosească la maximum de ce poate oferi jocul este frustrant să fie blocat în asemenea piedici idioate.

Și, poate cea mai dureroasă și mai spinoasă problemă pentru mine este neputința de a urmări pe ecran momentul în care inamicul castează o vrajă, pentru a putea reacționa corespunzător. Deși UI-ul modular funcționează incredibil și îți permite să faci lucruri la care nici nu te gândeai înainte, în unele situații îți poate face zile amare. Bara de cast a inamicului nu poate fi mișcată de sub portretul său nici cu slujbe, iar în momentul în care este plin de bufuri și debufuri, este practic imposibil să o mai poți urmări. Iar în PVP acest lucru înseamnă moarte sigură. Păcat, mare păcat.

La luptă

Deși, comparativ cu World of Warcraft și Azeroth-ul său, Rift și Telara nu sunt la fel de mari ca suprafață, lucrurile pe care le ai de făcut și zonele prin care treci sunt extraordinar de bine realizate și pline de conținut. Pe lângă modul normal de a crește în nivel, cu ajutorul quest-urilor date de nenumărate NPC-uri cu care te vei întâlni în peregrinările tale, te vei lăsa de chestiile ce fac Rift-ul să fie... Rift.

Telara este zona de intersecție a mai multe planuri existențiale. Aceste planuri își fac simțită prezența în joc prin așa-numitele rifturi, rupturi în planul normal, portali prin care curg diferite monstruoșități ce atacă tot



dentul sistem monetar bazat pe aur, această nouă monedă este folosită doar de vânzătorii NPC și poți cumpăra echipament de diferite niveluri doar pe planarite. La nivelul maxim, din instanțele de tier 1 și 2 (un fel de eroice din WoW) se vor lua anumite obiecte cu ajutorul cărora se vor chema din planurile paralele nouă monștri noi ai căror boși vor avea obiecte epice, pentru care se vor lupta zeci de oameni.

Pe măsură ce crești în nivel și treci de la o zonă la alta, vei avea acces la tot mai multe dungeon-uri pe care le vei putea goli de monștri și echipament. Fiecare dintre aceste dungeon-uri îți oferă reputație cu o anumită facțiune, de la care vei putea cumpăra apoi obiecte epice, rețete pentru profesii sau tot felul de en-

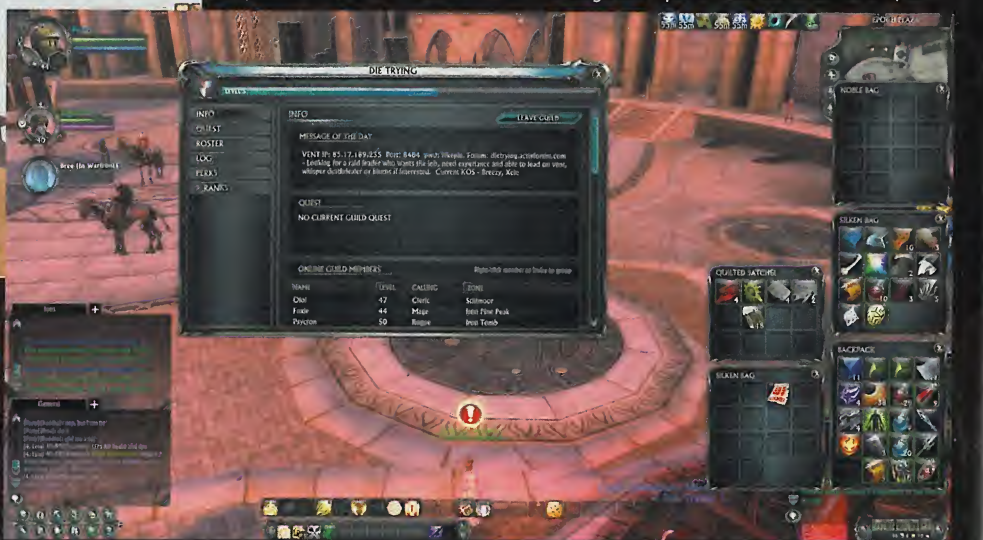
chant-uri pentru echipamentul pe care îl porți.

Iar dacă am adus vorba de profesii, ar trebui să le număr, căci multe mai sunt. Așa că, în funcție de ce îți place ție să faci, în Rift te poți specializa ca pieler, miner, croitor, armurier, fierar, bijutier, runcrafter și forager. Poți beneficia de trei dintre aceste profesii deodată, ce se completează una pe alta.

Măciuceala între jucători

Unul dintre elementele principale pentru mine într-un MMO este PVP-ul. Îmi place să mă trag de păr cu facțiunea adversă și să le fac zile amare celor care mă calcă pe nervi. De aceea, am dat o importanță deosebită modului în care acest joc privește PVP-ul. Și nu am fost impresionat negativ.

Pe lângă cele opt subclase ale fiecărei clase, în



ce le iese în cale. Invaziile cu pricina aruncă jucătorul în conflictul principal exact de la nivelul 1 și reprezintă un mod excelent de a-l face să interacționeze, să-și cunoască clasa și sinergiile ei în raport cu restul claselor, chiar din primele momente de joc. Pe lângă acest aspect al socializării, rifturile sunt un mod excelent de a face experiență și de a obține una dintre cele mai importante monede ale jocului, planarite. Pe lângă evi-



PVP mai poți face rost de încă una, destinată luptei contra unui adversar uman. Astfel, când vei pleca la lupta cea mare, vei renunța la una dintre subclasele standard și vei băga niște puncte în cea dedicată PVP-ului. În acest fel, vei deveni mai puțin vulnerabil la lovituri critice din partea unui inamic uman, vei lovi mai rău, vei face mai mult healing, vei petrece mai puțin timp într-un fear sau într-un stun. Evident, aceste talente contează extraordinar de mult.

Partea cea mai faină este că există un sistem de creștere în nivel și pentru PVP. Astfel, nu orice ordinar are acces la talentele vârf din listă, ci doar cei care petrec multă vreme în battlegrounds și ajung până la rangul 6. În funcție de acest rang, vei avea acces și la echipament tot mai bun, ce poate fi cumpărat cu valor, echivalentul onoarei din WoW și moneda obținută în urma activităților de tip PVP.

Valor poți obține atât în lupta din open world, cât și în warfronts. Momentan, acestea nu sunt multe la număr, dar sunt mai mult decât de ajuns, mai ales că sunt foarte diferite între ele. Primul la care ai acces este Black Garden, unde câte zece jucători ai fiecărei facțiuni se strofoacă să mențină în posesia lor așa-zisul Fang of Regulos, pentru a ajunge la 500 de puncte. Următorul este The Codex, unde

câte 15 jucători ai fiecărei facțiuni se luptă pentru controlul a patru zone, apoi urmează Whitefall Steppes, unde o echipă de 15 jucători încearcă să captureze steagul echipei adverse, și ultimul, Port Scion, ce reprezintă o bătălie la scară largă între 40 de jucători ce încearcă să omoare comandantul facțiunii adverse.

PVP-ul nu este încă foarte bine echilibrat, iar dacă nu citești forumurile pentru a vedea ce strategii sau ce subclasă ți se potrivește mai bine, vei ajunge să înjuri de toți dumnezeii și să tânjești după un reroll pentru a te bucura de „the flavor of the week”. Dar stai liniștiți, băieții de la Trion lucrează nonstop pentru a stabili situația, astfel că, în curând, totul va intra pe un făgaș normal.

Manga? Anime?

Aș vrea să scriu două rânduri și nu mai mult despre modul fenomenal în care arată jocul. O adevărată minunăție grafică, Rift ne poartă prin toate formele de relief posibile, cu excepția întinderilor de apă, deși ai parte și de quest-uri subacvatice. Iarnă, vară, deșert, munte,

deal, câmpie, peșteri, ceață, ploaie, soare, DJ Bobo, în Rift ai tot ce vrei.

Singura chestie care te poate pune un pic pe gânduri, legat de stilul grafic, este stilul anime pe care îl abordează, deși nu foarte vădit. Nu te trimite cu gândul la Pokemon, dar nici foarte occidental nu arată, deoarece am găsit cel puțin deranjante tonul violet al tenului personajelor, ochii prea rotunzi și copilăroși.

Cu toate acestea, jocul arată spectaculos de bine pentru un MMO și se descurcă exemplar chiar și în zone foarte-foarte aglomerate.

Konic

VERDICT LEVEL



- nou și proaspăt
- o multitudine de alege de gameplay pentru o singură dată
- o adevărată alternativă pentru WoW
- scapă la capitolul interactivitate
- vagul aer asiatic

PE SCURT:

Dacă vrei să scapi de World of Warcraft, dar tot ai timp pentru un MMO, Rift este alegerea cea mai bună momentan. Sistemul original de clase te poate ține mult timp în preajma aceluiași personaj, fără a simți nevoia de reroll pentru a încerca o nouă experiență de joc.

8.5

Gen MMO/RPG Producător Trion Worlds Distribuitor Trion Worlds

Ofertant shop.computergames.ro/online/online/online/online

CERINTE MINIME:

Procesor PIV 2.2 GHz Memorie 2GB RAM Accelerație 3D 256 MB VRAM

ALTERNATIVA WORLD OF WARCRRAFT

Momentan, alternativa pentru Rift nu poate fi decât World of Warcraft. Nimic altceva de spus.



Vine Inchiziția!

Dacă ați urmărit evoluția seriei Dawn of War, atunci sigur ați observat că Relic nu s-a culcat pe o ureche și a încercat să-și diversifice oferta, a experimentat la greu cu single player-ul. Un expansion (sau sequel) nu a însemnat doar o rasă sau două și câteva misiuni scriptate în plus, ci s-au operat modificări serioase și asupra structurii campaniei single player. Observați, vă rog, diferențele dintre campania originală din Dawn of War și sandbox-ul din Dark Crusade. Surpriza cea mare a venit odată cu Dawn of War 2, care a devenit un RTS/RPG bombastic, fără colectare de resurse, în care nu mai comanzi armate întregi, ci câteva squad-uri de Space Marines veterani de-a lungul unei campanii semi-sandbox. Bineînțeles, cum nu-i poți mulțumi pe toți, au existat câteva voci care au criticat abaterea de la RTS-ul clasic, gameplay-ul simplu și misiunile repetitive, dar mie mi s-a părut o gură de aer proaspăt într-un peisaj care s-a schimbat prea puțin de la Starcraft încoace. Primul expansion, Chaos Rising, a schimbat puțin formula și ne-a dat o campanie mai liniară, cu misiuni scriptate la greu, o poveste ceva mai încheată și câteva alegeri care influențau cât de cât finalul. El mi-a plăcut cel mai mult. Retribution, al doilea expansion și vedeta articolului, a introdus o rasă nouă (Imperial Guard, deși eu unul aș fi fost mai mulțumit cu Necronii), și o campanie single player ușor diferită față de ce am văzut până acum.

Pentru Împărat/Loot/Stup/Khorne/Achievements

Cei care-au terminat Chaos Rising sunt la curent cu starea actuală a sub-sectorului Aurelia. Haos, anarhie, erezie, xenofobie, răzmerițe. O nouă zi la birou pentru Omul mileniului 41. Azariah Kyras, CEO și Librar Șăf al Blood Ravens, a cedat tentațiilor Haosului în urma unei vacanțe prelungite pe un Space Hulk, secret cunoscut doar de eroii din Chaos Rising. Orcii bântuie veseli prin galaxie, tyranii nu sunt învinși cum credeam la finalul lui Dawn of War 2, eldarii mișună în umbră și sigur pregătesc ei ceva necurat (după standardele Omului), Haosul o ține pe-a lui, iar Space Marines sunt mai divizați ca oricând. Colac peste pupăză, mirosul greu al ereziei atrage flota Inchiziției. V-am adus unde voiam. Inchiziția nu s-a schimbat prea mult de-a lungul mileniilor. Au rămas aceiași oameni pe care-i știm din totdeauna, optimiști, plini de viață și încrezători în viitor. Cu o singură excepție. Dacă în trecut, când omenirea sălășluia pe o singură planetă, Inchizitorul avea timp de un ceal cu dreptcredincioșii, o tortură cu ereticul și o rugăciune seara, în mileniul 41 a pierdut contactul cu ereticul de rând și operează la o scară mult mai mare, impersonală. Așadar, când în peisaj apare o ditamai Flota cu un Inchizitor la bord, știm cu toții ce înseamnă: Exterminaatus! Purificare prin foc la scară planetară. Exact asta se întâmplă în Retribution. Sub-sectorul Aurelia este considerat o cauză pierdută, iar Inchiziția este trimisă pentru a rezolva problema. Din fericire pentru Blood Ravens, o tinerică inchizitoare, susținută de Garda Imperială, este dispusă să investigheze acuzațiile care planează asupra venerabilului Azariah. Totul se va desfășura sub amenințarea Exterminatus-ului, ceea ce, chiar dacă nu impune o limită de timp sau de misiuni, îți dă un sentiment de urgență și, dacă nu ești Space Marine sau Imperial, tot ce vrei e să te cari naibii de-acolo înainte să faci cunoștință cu torpilele Inchiziției.

În Retribution avem la dispoziție șase campanii, câte una pentru fiecare rasă care are un motiv să se afle în sub-sectorul Aurelia. Adică toată gașca veselă din primul Dawn of War, minus Tau și Necroni. Mă bucur să vă informez că, deși storyline-ul și misiunile nu se ridică la nivelul celor din Chaos Rising, sunt peste campania originală. Uau, șapte campanii, vă gândiți, o grămadă de conținut. Da, și nu prea. Chiar dacă misiunile sunt perso-

nalizate pentru fiecare rasă, totuși majoritatea sunt aproape identice. Diferă dialogurile și, uneori, trupele inamice. În rest, cam totul e la fel. Harta, majoritatea obiectivelor, script-urile etc. Am terminat aproape două campanii (și am jucat trei, patru misiuni din restul), cu Haosul și cu Orcii. Obiectivul unei misiuni din campania cu Haosul era să opresc câteva camioane de-aie orcilor să atingă un punct anume de pe hartă. Mă așteptam ca în campania cu orcii să controlez eu acele camioane și să le protejez. N-a fost așa. Ele aparțineau unui clan rival al misiunea mea a fost, surpriză, să le împiedic să... știți povestea din campania cu Haosul. Pe de altă parte, loot-ul, dialogurile, faptul că fiecare rasă „se joacă” altfel, vă oferă motive suficiente să reluați aceeași campanie de cel puțin trei ori fără a vă plictisi. Asta înseamnă în jur de 20, 25 de ore, fără să punem la socoteală cât timp puteți pierde în multi (care a rămas la fel) sau în Last Stand. O investiție

bună, zic eu. Retribution m-a ținut ocupat mai mult decât a făcut-o campania originală. În plus, nu mai sunteți obligați să cărați eroii după voi. Obligatoriu este doar unul, în rest puteți alege între un erou și garda sa de onoare, un squad ceva mai cu moț față de cele obișnuite. Mai mult, în misiune puteți colecta resurse ascunse în lădițele împrăștiate prin peisaj (sau capturând puncte





de pe hartă), resurse pe care le puteți investi în upgrada- de-uri temporare pentru eroi sau pentru a recruta noi trupe de la centrul de comandă. La finalul unei misiuni, ca răsplată, puteți alege între un echipament meseriaș pentru unul dintre eroi sau să „descuiați” o nouă unitate recrutabilă în campanie. După cum vedeți, până și o campanie cu aceeași rasă poate fi abordată în mod diferit. Diablo style, cu eroii upgradați până în măduva oase- lor și echipați ca niște fortărețe umblătoare, sau în tradi- ția RTS cu unul sau doi eroi însoțiți de o mică armată.

Un alt motiv pentru care ați vrea să jucați acest ex- pansion este Imperial Guard. Care nu pot să zică că m-a atras în mod deosebit. Până când am dat de Comisar. Între călugări războinici spațiali, demoni din hiperspațiu, șopârle care devorează planete întregi, orci cu flinte și ce alte dihanii se mai războiesc prin spațiu, Garda Imperială pare cea mai normală facțiune. Cu un destin tragic, ca al oricărui om normal. Dacă numărul redus al marinilor cei războinici, potența și costurile echipamentului nu-i re- comandă pentru funcția de carne de tun, misiunea Gărzii este să moară în slujba Împăratului. Moartea unui Space Marine este o pierdere pentru Imperiu, dar Garda trebuie să sacrifice câteva milioane pentru a fi observată de un presupus cronicar al acelor vremuri. Soldatul Imperial nu este condus de credință sau zel, ci merge înainte doar pentru că în spatele său stă un Comisar cu un pistol încărcat. Și dacă în campania cu orcii răzi până te dor fâlcile (mare figură orcul-pirat Bluddflagg), alături

de Gardă simțiți ce-i ăla răzbel etern. Mai ales atunci când Comisarul Brenn execută un laș pentru a sporii capacita- tea de luptă a unui pluton, generalul Whatsisname im- parte acuze în stânga și-n dreapta, iar Inchizitoarea puri- fică eretici cu flamethrower-ul din dotare. War has never been so much fun...

Cireșa de pe tort este modul cooperativ, despre care nu am prea vorbit în celelalte review-uri dintr-un motiv extrem de simplu: nu am putut să-l joc cu tovarăși de redacție. Acum l-am cooptat ba pe Caleb (din păcate, campania e limitată la doi jucători), ba pe Koniec, alături de care am pustit sectorul cu orcii și Tyranizii preț de câ- teva misiuni. E altceva în cooperativ, unde împarți tru- pele și responsabilitățile, iar dacă există comunicare și jucați pe Hard sau Very Hard, veți descoperi o cantitate impresionantă de tactică acolo unde ați văzut doar ex- plozii, „înainte, flăcăi” și bling. Last Stand-ul (mod co/op unde tu și alți trei amici trebuie să înfrunțați 20 de valuri de inamici), căruia Retribution îi mai adaugă o hartă (Anvil of Khorne, mult mai dificilă decât cea standard), este absolut delicios. Nu am petrecut prea mult timp în multiplayer-ul competitiv (nu sunt de competiție), dar în mare parte, cu excepția câtorva unități noi (imi plac Noise Marines) nu s-a schimbat. Și mai am o veste exce- lentă pentru voi: Retribution a renunțat la GFWL (Games for Windows Live) folosind exclusiv serviciile de match- making ale Steam-ului. La cât mai multe jocuri fără GFWL, zic eu!

Ultima soluție: a treisprezecea retribuție

În campania cu Haosul nu am întâmpinat proble- me majore, care să-mi strice distracția. În schimb Imperialii, Orcii și, pe alocuri șeful Tyranizilor, mi-au dat ceva bătaie de cap cu pathfinding-ul lor suspect. Nu de puține ori am reușit să-mi blochez eroii în peisaj sau să le dau un ordin și să observ cu stupeoare că fac altceva sau stau pe loc. Încă nu am pierdut misiuni din cauza lor, dar trebuie să spun că am trăit câteva momente frus- trante, ca orice general de birou care nu este ascultat de trupeți. Redacția a răsunit de înjurături, ca în zilele cele bune, când jucam cu Quake și eu călăream a șaptespea rachetă. Și ar mai fi de pomenit câteva script-uri care se încăpățâneau să nu se declanșeze, dar per total Retribution a fost o experiență mult mai plăcută decât mă așteptam de la un joc cu șapte campanii single aproape identice. Fiindcă știu că vă plac clasamentele, vă mai spun o dată că Retribution, în topul preferințelor mele, este așezat confortabil între Chaos Rising și Dawn of War 2, campania originală. Clar o investiție bună. Și dacă sunteți dintre aceia care încă mai apreciază o cutie faină, vă recomand ediția de colecție retail. E delicioasă. Numai să nu activați DLC-ul dacă jucați pe Normal sau Easy. Echipamentul oferit e overpowered și jocul oricum e destul de simplu pe Normal.

cioLAN



VERDICT LEVEL

- Kaptain Bluddflagg
- oricare dintre cele șase campanii
- campania în co-op
- pathfinding-ul
- campaniile puteau fi mai diverse

PE SCURT:

Încă un expansion excelent de la Relic. Pe când Homeworld 3?

Gen RTS Producător Relic Distribuitor THQ Ofertant TNT Games/ store.steam.com/ON-LINE www.dawnofwar2.com

CERINTE MINIME:

Procesor: 1.2 GHz (preferabil Dual Core) Memorie: 1 GB (2 pentru Vista și 7) Accelerare 3D: 256 MB (Shader Model 3)

ALTERNATIVA WARHAMMER 40K: CHAOS GATE

Îmi permit recomandarea din review-ul lui Chaos Gate și vă trimit din nou la Chaos Gate. E vechi, e pe ture și sunt 90% șanse să nu funcționeze pe XP. Cu toate acestea, dacă veți reuși să-l faceți să meargă (Google vă ajută), veți descoperi unul dintre cele mai bune jocuri Warhammer 40K.

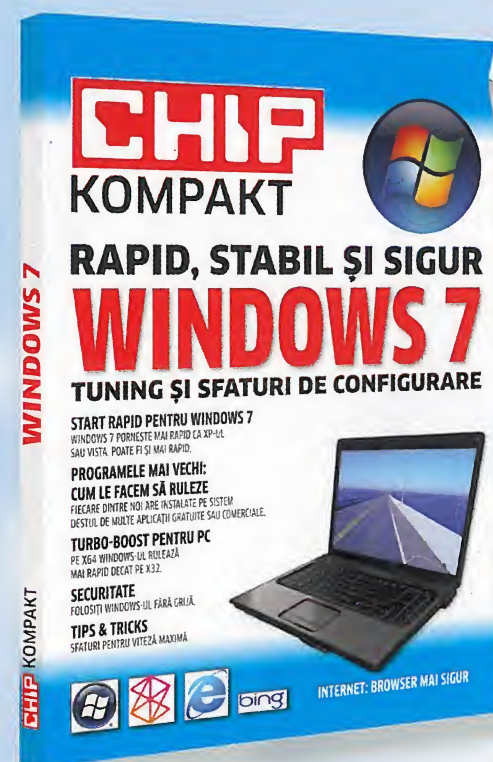
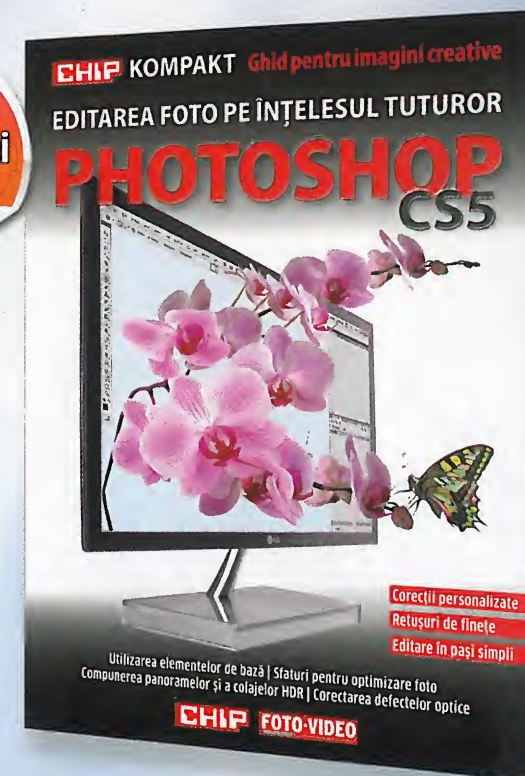
8.6

Colecția **CHIP** KOMPAKT te invită să descoperi:

PHOTOSHOP CS5

Ghidul acoperă cele mai importante aspecte ale editării și retușării foto digitale cu ajutorul Adobe Photoshop CS5, oferă exemple concludente, ilustrează și explică fiecare funcție în parte, oferă linii de ghidaj pentru diversele situații de editare/retușare foto, atât din punct de vedere tehnic (layere, selecții, măști etc.), cât și artistic/creativ.

19⁹⁸ lei
29⁹⁸



19⁹⁸ lei
29⁹⁸

WINDOWS 7

Acest ghid cuprinde, în cele peste 200 de pagini, sfaturi de configurare și tuning pentru popularul sistem de operare Windows 7. Cartea vă oferă sfaturile necesare pentru a vă optimiza Windows-ul în doar câteva minute, dar și multe alte informații legate de modul în care vă puteți crește gradul de securitate al sistemului de operare!

19⁹⁸ lei
29⁹⁸

500 DE SFATURI DE FOTOGRAFIERE

Cartea trece prin cele mai interesante subiecte ale fotografiei digitale (portret, peisaj, macro etc.), oferă exemple concludente, ilustrează și explică regulile de compoziție, oferind linii de ghidaj pentru diversele situații de fotografiere, din punct de vedere tehnic (setarea aparatului foto, accesorii necesare și utile etc.) și artistic (idei de abordare a diverselor subiecte etc.).



Cărțile pot fi comandate online pe www.chip.ro/librarie sau pot fi achiziționate în librăriile din toată țara.



Eroi au fost, eroi sunt încă

KILLZONE™ 3



Aș vrea să pot spune că sunt același ardent apărător al calculatorului în acest război între calculator și console, război ce durează deja de mulți ani. Inițial mă declarasem profund scârbit de tendința de a marginaliza calculatorul și de a promova consola, dar încet-încet devin un adept al PS3-ului și al X360-ului. Nu dați cu pietre, nu huliți și nu luați numele Domnului în deșert, căci nu m-am tâmpit, dar mă uit că bag bani cu ghitura în calculator pentru a fi cât de cât la zi, pentru a putea juca în condiții decente jocurile lansate pe calculator, și parcă nu mai prididesc. Pe când de partea cealaltă a baricadei lucrurile merg cât se poate de ușor și de firesc, cu investiții minime. Cât de ușor și de ieftin este acum să îți cumperi o consolă? Cât de ușor este să te conectezi la net și să te joci ce vrei cu cine vrei? Plus că, lucru pe care nu-l înțeleg, deși vorbim despre o consolă lansată în 2006 (este vorba despre PS3), jocurile arată din ce în ce mai bine și se mișcă la fel de bine, pe când, dacă vrem să jucăm un joc lansat în 2011 pe un calculator făcut în 2006, ne luăm cu mâinile de păr.

Așa că sunt din ce în ce mai convins de faptul că pentru un jucător ocazional nu se mai justifică investiția într-un calculator performant pentru a juca unul sau două jocuri pe lună. O consolă, fie ea PS3, fie Xbox 360,

este o investiție mult mai rentabilă, comodă și justificată.

Înapoi pe Helghast

Cât de bine sună Helghast! Chiar sună înfricoșător, numele unui loc în care nu vrei să ajungi, plin cu oameni de care nu prea ai curajul să te legi. Este cam la fel ca Sighetul Marmăției de la noi. Imaginează-ți o discuție cu cineva care pare normal până în momentul în care îți spune că este din Sighetul Marmăției. Parcă brusc devine mai lat în umeri, ochii i se îngustează, iar liniile fine de pe față, pe care până acum le credeai riduri, devin cicatrice. Iar apoi îți spune că îl cheamă Dănuț și totul revine la normal. Asta ca să vezi cât de mult contează un nume pentru a-ți face o părere despre un loc sau despre un om.

Da, Helghast. Locul în care ajungi dacă vrei să vizitezi focurile Gheenei, dacă vrei să vezi cum este să mănânci răbdări prăjite dimineața, la prânz și seara, dacă vrei să vezi la ce aparta-



ment stă Aghiută și ce fel de vecini are. Da, Helghast. Un loc deloc plăcut și din ale cărui vinturi ies cele mai dure specimene umane pe care le-ai văzut vreodată. Pe niciun locuitor al Helghastului nu îl cheamă Dănuț. Conan era de pe Helghast! Și Rahan și Rambo!!!

Așadar, iată-ne din nou pe Helghast alături de prietenii noștri de acum doi ani, Tomas „Sev” Sevchenko și



Rico Velasquez. Doi duri care au speriat Helghastul. Cei doi fac parte din trupele ISA și luptă cu socialismul fascist de pe Helghast. În jocurile precedente, am aflat că omenirea s-a împărțiat în spațiu și, după cum au avut norocul, au dat peste planete mai ospitaliere... sau nu. ISA fac parte din facțiunea celor care au avut bafta să nu fie nevoiți să se lupte pentru fiecare bucăciță de pâine și au dus-o ca-n pampas vreme de ani buni. După cum era normal, s-au transformat și în câinii de pază ai



galaxiei, deoarece traiul bun și îndestulat le-a aruncat un vâl pe ochi, făcându-i să se creadă mai buni și mai maiestuoși decât toți ceilalți. Sună cunoscut?

De partea cealaltă se află helghanii. Ei sunt coloniștii care nu au avut parte de o planetă care să arate ca insulele Belize. Ei au trebuit să îngeuncheze mai întâi în fața cruzimii planetei, iar apoi încet-încet să o învingă. Evident că, în urma unei asemenea lupte, supraviețuitorii nu sunt niște papă-lapte numiți Dănuț, Pușă, Titî sau Sorinel. Ci doar d-alde Conan, Rambo, Rahan sau Spiderman. Nimeni nu-i spune lui Spiderman ce să facă și ce să nu facă. Așa că, în momentul în care ISA a început să-și bage coada unde nu-i fierbe oala, helghanii au pus mâna pe par și și-au făcut dreptate în stilul lor caracteristic.

Killzone 2 ne arată cum ISA debarcă în forță pe Helghast, încercând să impună ordinea și disciplina capitalistă și în acest colț al universului uitat de Dumnezeu. Nu mică le-a fost surpriza când helghanii le-au dat-o imediat peste bot și le-au capitonat fundurile cu tălpile bocancilor. Echipa de duri formată din Sev și Rico nu a primit prea bine vestea tăbăcirii dorsale și a plecat să pună mâna pe liderul helghan, pe Scolar Visari. Acest individ era un fel de tătuca helghanilor și simbolul libertății și al dreptății, foarte marxist-leniniste. Deși aveau ordine clare de a-l captura pe Visari în viață și nu altfel,

Rico a ncurcat borcanele și l-a executat parșiv pe Visari. Deși am terminat acest joc acum doi ani, încă am în minte imaginea finală în care Visari moare ca un martir prevestind începutul unui conflict nebun, iar deasupra lor o flotilă gigantică de nave helghane se ocupă metodic de rămășițele navelor ISA.

De aici pornește acțiunea din Killzone 3. Sev îi freacă ridichea lui Rico, iar acesta bălmăjește scuze. De fapt, Killzone 3 nu începe chiar așa. Din nefericire, de data aceasta jocul este plin de spoilere de la început. Chiar nu înțeleg de ce Guerilla a ales să-și joace mâna în acest fel. Întregul joc este alcătuit dintr-o serie de salturi în timp, care îi înfățișează pe cei doi eroi în diferite locuri și momente și care strică firul cronologic normal, pornind cu sfârșitul. După primele cinci minute de joc, minute care sunt de fapt un mini-tutorial, află tot ce nu trebuia să

știi de la început. Cine este prins, cine a acaparat puterea pe Helghast și cum se termină. O mare porcărie care mă va face să trag nota jocului cu mult în jos, deși este unul dintre cele mai faine 3rd person shooter-e de pe PS3.

Ce se întâmplă de fapt? Ei bine, după ce Visari a fost executat, helghanii au ales să-și bombardeze propria planetă cu bombe nucleare, alegând să moară de gât cu dușmanul. Evident, nu întreaga planetă, ci doar zonele împânzite cu trupele ISA. Întreaga flotilă ISA este spulberată și trupele rămase încearcă să supraviețuiască pe o planetă ostilă, pe care o cunosc prea puțin și pe care o iubesc și mai puțin.

Sunt convins că toate acele salturi în timp au fost o strategie a celor de la Guerilla pentru a lega cumva zonele și nivelurile construite de ei oarecum autonom de firul epic. Este posibil ca designerii să fi primit ordi-



nul de a crea ceva grafic care să acopere cât mai multe lucruri, iar doar apoi s-a construit povestea în jurul acestor locații.

Stilul grafic folosit ajută incredibil de mult la nararea poveștii. Deși luată la bani mărunți, povestea este un fâs anemic, spusă într-un mod neconvincător și, mai ales, cu poanta finală dezvăluită la început. Cum este când cineva îți spune o glumă și începe direct cu poanta, iar apoi încearcă să creeze atmosfera? Oribil.

Fascinant la stilul grafic este că nu încearcă să ne arunce într-o lume nouă, cu animale dubioase și plante și mai dubioase, ci într-o zonă pe care o putem recunoaște imediat din știrile de la televizor. În acest joc, oamenii se luptă cu oamenii. Se luptă în locuri unde înalte lumea își ducea existența liniștită, unde copiii se duceau la grădiniță și tinerii la film. Luptele se poartă pe



străzi, printre blocuri dărâmate, pe sub poduri carbonizate. Killzone 3 își poartă luptele nu pe Helghast, ci la tine în fața blocului. Dacă vreodată demenții noștri conducători vor decide să pornească o luptă, la fel va arăta și la noi. Este un pic înspăimântător.

Înapoi pe Helghan! Aventura ta cu Sev și Rico este foarte bine pusă în scenă de către Guerilla. Realizarea jocului este fenomenală. Modul în care armele se scutură când trag, în care se scutură imaginea în momentul în care te arunci în spatele unui zid pentru apărare, modul în care moare lumea în jurul tău ca la Verdun... jocul este plin de minunții de acest fel. Dacă ai timp să caști ochii

după ele, rămâi paf.

Într-unul din momentele în care jucam campania în mod cooperativ cu KIMO, acesta a trebuit brusc să plece să dea mâna cu un prieten. Așa că am rămas eu gură cască de unul singur și am așteptat. În momentul acela era o pauză în acțiune, așa că nu trebuia să belesc ochii după fiecare stălp. Am avut timp să mă uit în jur și, mai ales, pe cer. Unde se ducea o bătălie epică între flotila Helghast și cea ISA. Eram ca la cinema. Incredibil de spectaculos. Păcat că nu poți da atenție la ceea ce se întâmplă deasupra ta și în timpul jocului. Era de-a dreptul bestial.

Trecând peste campania excelentă, plină de acți-

ne, dar cu prea puțină poveste, ajungem și la multiplayer. La fel ca și jocul de acum doi ani, Killzone 3 este un excelent joc în multiplayer. Cele trei moduri de multiplayer sunt clasicul team deathmatch, warzone-ul reciclat din Killzone 2 și Operations, care este un mod complet nou. În Operations lupti cu adevărat pentru întâietate, deoarece cei mai buni jucători vor beneficia de cutscene-uri în timpul meciului, arătând tuturor momentele de glorie. Astfel că dacă ești ahtiat după atenție și îți place ca lumea să caște gura după tine pe stradă, asta este modul tău preferat de joc.

Koniec

VERDICT LEVEL



- realizare grafică incredibilă
- gameplay extraordinar
- multiplayer deosebit
- povestea slabă de tot
- modul single player nu te va mai atrage și pentru o a doua tură

PE SCURT:

Posibil să fie cel mai bun 3rd person shooter al momentului pentru PS3. O grafică excelentă și un multiplayer de zile mari. Păcat că povestea mai lasă un pic de dorit.

8.5

Gen FPS Producător Guerilla Games Distribuitor Sony Computer Ent. Ofertant Parteneri SCE în România ON-LINE www.killzone.com

ALTERNATIVA LOST PLANET 2

Un joc asemănător ca gameplay, Lost Planet 2 te aruncă pe o planetă care numai propice nu este vieții umane. Ba cald, ba rece, ba soare, ba umbră... Tipic specificului lansat de Capcom, Lost Planet 2 este povestea unui individ cu o armă mare și a unor monștri cu gheare și mai mari.

Războiul din propria ogradă

HOMEFRONT

Homefront a beneficiat de o promovare intensă, hype-ul generat în jurul titlului pe solul american fiind parcă mai mare decât cel ce a netezit calea lansării Call of Duty: Modern Warfare 2. Uriașe bannere publicitare au dominat autostrăzile, pereți întregi ai multor blocuri i-au găzduit imensele afișe, iar spoturile publicitare au invadat mediul audio-vizual și internetul. Ce mai, cred că nu a existat loc în care lumea să nu fi aflat de a doua venire a autodeclaratului geniu între geniile genului. Sau cel puțin asta ne-au lăsat distribuitorii jocului să credem. Dar la mine nu mai ține și, ca orice jucător pățit cel puțin odată în viață, am așteptat „minunea” fără un interes deosebit. Și bine am făcut.

Allah nu se bagă

În 2027, Statele Unite ale Americii sunt invadate de Coreea de Nord. Poftim?! Păi, aparent, lumea arabă a fost cumintiță îndeajuns încât să nu mai reprezinte o amenin-

țare pentru americani, care s-au culcat pe-o ureche, în timp ce Coreea de Nord invadează țară după țară. Dar de ce tocmai nord-coreenii să-i invadeze, care au anunțat cu propriile lor guri că au pus capăt campaniei de cuceriri? Ba mai mult decât atât, au avut bunăvoința să lanseze chiar și un satelit în spațiu, un veritabil sol care să transmită lumii întregi mesajul lor de pace. Ce-i drept, nu trebuie să fii un geniu ca să crezi că va face doar asta. Drept urmare, satelitul nu transmite nimic altceva decât un impuls electromagnetic, care distruge rețeaua de comunicații pe întreg teritoriul Statelor Unite și îi lasă pe americanii de rând fără curent în televizoare. Apoi, cât ai bate din palme, armata nord coreeană intră ca-n brânză în inima așa-zisului leagăn al democrației mondiale, transformându-l într-un loc al suferinței pentru cei ce se împotrivesc voinței marelui conducător galben. Care, în fond, le vrea doar binele, nu și resursele petroliere.

Problema e că invadatorul face mai mult decât să cucerească, nivelul distrugerilor culminând cu sesiuni de

exterminare în masă a poporului american neobedient. În consecință, apar și gropile comune, mai ales pe stadioanele de baseball și fotbal american. Atrocitățile sunt la ordinea zilei și te confrunți cu ele pe întreaga durată a campaniei, ce se prezintă sub forma unei combinații între Half-Life 2 și Call of Duty: Modern Warfare 2 din punctul de vedere la gameplay-ul și al evoluției personajelor. Din nefericire, campania ia sfârșit după aproximativ patru ore, deci ar fi mai lungă decât cea din Modern Warfare 2 (săcl), dar nici pe de parte atât de antrenantă și de imersivă precum cea din Half-Life 2. În plus, nimic nu este cu adevărat șocant sau nemaivăzut, chiar dacă povestea vine din partea scenaristului filmelor Apocalypse Now și Red Dawn.

la arma și fugii

De-a lungul campaniei, îți croiești drumul prin cartiere, lagăre de concentrare, ferme și canale. Din postura de proaspăt membru al rezistenței (vezi

Nu te pui cu țărâna american.
Un invadator bun este unul mort.

Japanese towns, cities evacuated in the aftermath of nuclear power plant destruction

Hundreds of thousands of Japanese citizens fled from cities and towns in southern Japan after Korean Special Operations teams destroyed the Chugoku nuclear power plant last week. A demolitions crew infiltrated the power plant and destroyed essential cooling systems, causing a chain of events that ended with the reactor's core melting down, resulting in a massive radiation leak. Concerns of exposure to radiation fueled a mass exodus from nearby cities and towns as well as surrounding rural areas.

Informații suplimentare legate de conflict sunt presărate prin tot jocul. Descoperirea celui de față m-a luat prin surprindere.

Doamne, ai fost ales pe sprâncenă), și se dă ocazia să treci ca prin sită nu doar soldați nord coreeni, ci și grupări paramilitare de țărâni locali înarmați până-n dinți, care se gândesc doar la propria lor supraviețuire, nu și la cea a poporului american.

Grav este că întreaga campanie este presărată cu probleme de ordin tehnic, legate mai ales de AI. Nu puține sunt momentele în care îți vei vedea atât camarazii, cât și adversarii îndesați în pereți, stând prosteste locului sau oprți din fugă de diverse obstacole prin care se încapățânează să treacă. Momentele în care te aștepti să devină cu adevărat dramatic nu se fac deloc simțite, iar faptul că nu reușești să te identifice cu personajul principal și să-ți îndrăgești camarazii de arme distrug întreaga experiență. Mai mult decât atât, producătorii au mers mai departe și au distrus complet orice umbră de eveniment imprevizibil. Acestea, cumulate cu faptul că adesea trebuie să stai neapărat după fundul camarazilor (ce-i drept, unul dintre ele arată bine) pentru a progresa, mi-au cam stricat chefu de joacă.

Arsenalul, pe de altă parte, este foarte variat și include o mulțime de tipuri de arme de foc, inclusiv un elicopter de asalt cu care îți este mai mare dragul să zbori și să distrugi ținte la sol. Fiecare armă se comportă diferit, așa spune chiar realist, și chiar simți nevoia să folosești orice model nou întâlnit, numai pentru a încerca o experiență nouă. O altă variantă ar fi că muniția insuficientă pe care o ai la dispoziție, în orice situație, te determină să schimbi rapid arma cu cea din brațele unui adversar răpus, și nimeni nu ar greși să creadă asta.

Păcat că mecanica de joc, foarte reușită, nu este secundată și de o poveste imersivă, care să te motiveze să parcurgi campania cu sufletul la gură, mereu dornic să descoperi ceva nou. În Homefront noutățile sunt rare, iar când apar, dispar destul de repede și nu te poți bucura de ele. Cred că puteam termina campania mai repede...

Luată la mână, campania din Homefront seamănă cu campaniile din cele mai recente titluri din seria Call of Duty, mai ales ca durată de joc, și aproape deloc cu cea din Half-Life 2, din care susțin producătorii că s-au inspirat foarte mult. Rezultatul este surprinzător de dezamăgitor, având în vedere că multiplayer-ul este cu totul altă mâncare de pește.

la-o înainte, că-ți țin eu spatele...

Misiune de escortă. În traducere liberă: distracție la înălțime.

Modern Warfare + Bad Company = LOVE

Într-adevăr, Homefront strălucește în multiplayer, chiar dacă modurile de joc sunt, cel puțin deocamdată, doar două - Team Deathmatch și Ground Control. Fiecare are, în schimb, variațiunile lui.

Facțiunile combatante sunt două - armata americană (US Army) și armata nord coreeană (KPA), iar hărțile sunt mari și variate ca formă de relief, permițând aplicarea unor strategii dintre cele mai diverse. Meniul de opțiuni din care ne putem alege arsenalul este similar celui din Battlefield: Bad Company 2, dar mai simplu, iar armele mai avansate pot fi deblocate în timp, pe măsură ce adunăm puncte de experiență și îndeplinim diverse obiective. Mai multă experiență înseamnă mai multe abilități și perk-uri, care îți dau apoi posibilitatea să te materializezi pe front la volanul unui jeep, cu un transport blindat sau tanc, ba chiar și cu un mic elicopter de asalt telecomandat. Pentru a le putea folosi, însă, trebuie să acumulezi un anumit număr de așa-zise Puncte de Luptă (Battle Points) pe parcursul sesiunii de joc. Cu cât vei avea mai multe puncte (mai ales lichidând în neștire), cu atât mai multe jucării vei putea cumpăra, inclusiv veste antiglonț, drone pentru a localiza exact diverse ținte adverse, radare la purtător și lansatoare de rachete. Totuși, bucuria utilizării lor poate fi de scurtă durată, deoarece punctele se pot epuiza destul de repede, până

când nu mai ai deloc.

Sistemul bazat pe puncte funcționează excelent și echilibrează eforturile celor două facțiuni adverse într-un mod cât se poate de natural. În plus, punctele de spawn sunt bine alese și ți se dă posibilitatea să te materializezi chiar și într-un vehicul aliat sau în preajma unui coechipier. Singurele neajunsuri sunt lag-ul, care sper să dispară cât mai repede, și numărul neașteptat de mic de servere, ce riscă să rămână neschimbat dacă potențialii cumpărători se așteaptă și la o campanie pe măsura componentei online.

Genial și nu prea

Luat strict ca joc multiplayer, Homefront este excelent, în ciuda modurilor puține de joc. Păcat că producătorii s-au concentrat mai mult asupra componentei online și au lăsat campania solo de izbeliște, care putea mai bine să lipsească, iar prețul de achiziție ar fi fost mai atrăgător. În Homefront, multiplayer-ul este tot ce contează.

KIMO

VERDICT LEVEL



- multiplayer excelent
- controlul vehiculelor
- campanie extrem de scurtă, plină de probleme
- AI prost implementat

PE SCURT:

Homefront vine cu o campanie solo dezamăgitoare, în dezacord cu o componentă multiplayer excelentă, ce înțelege orice așteptări. Merită, cu condiția să vi-l doriți doar pentru a-l juca online. În caz contrar, vă recomand să păniți o ieftinire.

Gen FPS Producător: Kaos Studios / Digital Extremes Distribuitor: THO Ofertant: IN Games / store.steampowered.com ON-LINE: homefront-game.com CERINTE MINIME: Procesor: Pentium Core 2 Duo 2.4 GHz / AMD Athlon X2 2.8GHz Memorie: 2 GB RAM Accelerare 3D: Nvidia GeForce 7900G5 / ATI Radeon 1900XT

ALTERNATIVA BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

Bad Company 2 le are pe toate - o campanie solo antrenantă, plină de personaje memorabile, și o componentă multiplayer consistentă, mai ales după apariția add-on-ului Vietnam.



Maestru' raton în trei jocuri beton



A fi sau a nu fi... compatibil cu jocurile generației anterioare de console. Aceasta este întrebarea pe care cei de la Sony și-au pus-o în cursul existenței actualului PlayStation 3. Până la urmă, s-a ajuns la concluzia că lumea nu prea e interesată de o consolă care costă 600 de euro, în ciuda suportului oferit pentru jocurile de PS2. Astfel, acum câțiva ani, grăsuțul PS3 a fost „castrat”, fiind eliminată compatibilitatea cu titlurile PlayStation 2, factor ce a reușit să aducă prețul consolei într-o zonă accesibilă chiar și pentru cei care nu câștigaseră la loterie.

Pe lângă acest impact imediat, mișcarea celor de la Sony a avut și alte substraturi, pe care ajungem să le înțelegem abia astăzi. Unul dintre cele mai importante, dacă nu cel mai important, este interesul pe care o anumită categorie a publicului consumator încă îl arată față de unele jocuri mai vechi, de cult, la fel de apreciate

acum ca și în perioada în care au fost lansate inițial. Realizând potențialul acestora, compania japoneză a hotărât să scoată de la naftalină titluri cu greutate din epoca PlayStation 2, serii care au scris istorie (precum God of War), și să le poarte pe PS3, adăugându-le mici îmbunătățiri ici și colo (remasterizare HD, bonusuri, trofee etc.). Colecția The Sly Trilogy se înscrie cu brio în acest curent, oferind nu mai puțin de trei jocuri clasice pe un singur disc Blu-ray.

Meet Sly Raccoon

Deși nu la fel de cunoscute precum alte titluri de acest gen (hmm... Mario anyone?), aventurile ratonului hoțoman Sly Cooper au, fără urmă de îndoială, un șarm aparte, datorat unei combinații ingenioase de gameplay de tip platform (foarte accesibil în teorie), grafică cu aspect de bandă desenată și, nu în ultimul rând, poveste



simpatică, numai bună pentru a fi transformată într-un desen animat.

Sly face parte din familia Cooper, clan de ratoni cu mare experiență în ale furtisagului. Sly nu este însă un hoț obișnuit, acesta axându-se pe sustragerea de bunuri de la personajele negative, care oricum intraseră în posesia acestora prin mijloace nu tocmai legale. Un soi de Robin Hood modern, care fură de la bogați, însă păstrează totul pentru sine. Când era mic, Sly a fost nevoit să asiste la uciderea familiei sale de către un grup de neglegiuți. Aceștia l-au lăsat pe micuțul raton și fără cea mai de preț comoară a clanului său: The Thievius Raccoonus, un compendium de învățături legate de arta furtului, alcătuit din scrierile tuturor predecesorilor eroului. Astfel, tânărul Cooper este nevoit să-și petreacă copilăria într-un orfelinat, unde-și cunoaște cei mai buni prieteni - țestoasa Bentley (un geniu informatic, „creie-



rul” din spatele operațiunilor ratonului) și hipopotamul Murray (un grăsun simpatic care joacă rolul de „șofer” al grupului). Împreună cu aceștia, Sly jură să recupereze Thievius Raccoonus și să-și răzbune familia, acesta fiind chiar obiectivul primului joc din serie.

Master thief

Lăsând la o parte firul epic, trecând prin toate cele trei jocuri Sly Cooper, se pot observa îmbunătățiri serioase de gameplay. Acest gen de colecție le permite celor interesați să perceapă mult mai bine modul în care jocurile pot evolua pe parcursul unei serii. Astfel, deși modalitatea în care este controlat Sly rămâne constantă, felul în care sunt gândite și structurate jocurile variază de la un titlu la altul.

Spre exemplu, primul Sly Raccoon folosește episoade împărțite în mai multe niveluri, accesul către acestea realizându-se prin intermediul unui HUB specific fiecărui capitol în parte. În fiecare astfel de nivel se găsește o cheie, iar Sly este nevoit să culeagă toate aceste chei pentru a accesa stagiul final, în care se găsește bossul specific episodului. În Sly 2: Band of Thieves și Sly 3: Honor Among Thieves, lucrurile se schimbă un pic, deoarece au dispărut din ecuație cheile, HUB-urile au devenit mult mai mari, în genul orașelor din jocurile open-world. Acestea, în schimb, sunt împănate cu diferite obiective și misiuni, pe care ratonul-hoț le poate accesa în stilul Assassin's Creed sau inFamous (de la același producător - Sucker Punch).

De asemenea, primul joc din serie folosește un sistem învechit de vieți, jucătorul fiind nevoit să apeleze la

reîncărcarea ultimului nivel accesat în momentul în care le pierde pe toate acestea. Dificultatea este amplificată și de faptul că fiecare lovitură încașată rezultă în moartea personajului principal, lucru care poate duce, în primă fază, la momente de frustrare. Totuși, la o privire mai atentă, aproape tot timpul există drumuri alternative sau rutine ușor memorabile pe care inamicii le respectă cu strictețe, lucruri menite să ușureze considerabil munca jucătorului. Începând din al doilea joc al seriei, producătorii au corectat însă acest neajuns, Sly beneficiind acum de o bară de viață clasică, mult mai permisivă în ceea ce privește abordarea directă a inamicilor. De asemenea, monedele ce serveau la câștigarea de potcoave (fiecare potcoavă îi permite eroului să încaseze încă o lovitură înainte să moară) și vieți suplimentare în prima aventură a lui Sly au fost transformate în Sly 2 și 3 în

principala metodă prin care ratonul își poate achiziționa abilități suplimentare.

Pe lângă nivelurile clasice de platforming, pe parcursul celor trei jocuri incluse în această colecție sunt presărate și o serie de mini-jocuri, cum ar fi cursele cu mașinuțe, vânătorile de găini isterice, sesiunile de dans și multe altele. Nu în ultimul rând, începând cu al doilea joc al seriei, atât Murray, cât și Bentley devin personaje jucabile (în Sly 1, acestea sunt controlabile doar în timpul jocurilor amintite mai devreme).

Move my HD in 3D

După cum era de așteptat, grafica celor trei jocuri a fost un pic periată și adaptată pentru display-urile HD widescreen. Totuși, nu a fost nevoie de mari upgrade-uri la acest capitol, lucru datorat în principal abordării car-



toony, cu personaje cell shaded, plasate într-o lume oarecum disproporționată. Stilul artistic din aceste jocuri m-a dus cu gândul la ceea ce vedeam acum aproape două decenii în Day of The Tentacle.

După cum ați putut afla deja din specialul 3D@home, The Sly Trilogy oferă și suport pentru afișarea 3D stereoscopică, implementarea nefiind însă cea mai fericită. Framerate-ul rămâne solid în orice împrejurare, iar efectul 3D se face simțit mai ales când acțiunea este urmărită prin intermediul binoculului din dotarea lui Sly. Spațializarea alterează însă aspectul de desen animat caracteristic acestor jocuri și scoate în evidență modelele 3D depășite după standardele actuale.

Tot ca un bonus oferit cumpărătorilor acestei colecții, producătorii au inclus și o serie de jocuri separate de seria inițială, abordabile prin intermediul motion controller-ului PlayStation Move. Acestea trebuie privite însă doar ca o componentă extra, calitatea sau complexitatea acestor mini-jocuri lăsând de dorit.

Achievement Unlocked: Trophy Whore

Probabil că majoritatea cititorilor sunt la curent cu ceea ce înseamnă achievement-urile (sau trofeele, conform sistemului utilizat de PlayStation Network) în jocurile de azi. În foarte multe cazuri, acestea sunt folosite drept metodă artificială de a prelungi viața unui joc și forțează gamerul să îndeplinească tot felul de obiective ridicole și stupide pentru a câștiga aceste distincții. Din fericire, implementarea trofeelor din Sly Trilogy este complet diferită.

Acestea sunt asociate unor acțiuni relativ normale în contextul celor trei jocuri, cel care mănăiește controler-ul fiind mai mereu impulsionat să exploreze mediul de joc cât mai atent, pentru a nu rata vreun secret ascuns. Astfel, din dorința de a experimenta absolut tot



Sly Cooper - Raccoon's Creed



Bentley și Murray, aliați de nădejde

ceea ce au de oferit aceste titluri (și, implicit, de a le debloca toate trofeele), durata de joc are serios de câștigat. Spre exemplu, salvarea de la sfârșitul primului Sly Raccoon, completat 100% cu trofeu platinum, indică aproape 12 ore de joc efectiv. Multiplicăți asta de trei ori și vă puteți face singuri o idee despre cât conținut efec-

tiv a fost îngrămădit pe acest disc.

Nu în ultimul rând, și raportul calitate-preț este unul de invidiat, această trilogie putând fi găsită în comerț la un preț și de până la două ori mai mic decât ceea ce se cere în mod normal, la noi în țară, pentru un joc de consolă.

Așadar, nu văd niciun motiv întemeiat să nu luați o pauză de la obișnuitele jocuri de război care apar ca ciupercile după ploaie în zilele noastre și să aruncați o privire și asupra acestor simpatice platformere 3D. Nu de altceva, dar, odată începute, s-ar putea să nu le mai lăsați din mână.

Cosmin Aionită

VERDICT LEVEL



- ▶ trei jocuri de calitate pe un singur disc
- ▶ Sly a „îmbătrânit” cu stil
- ▶ raport calitate-preț imbatabil
- ▶ poate fi un pic prea dificil în anumite momente

PE SCURT:

O colecție de jocuri clasice, bune, revizuite grafic și oferite la un preț atractiv.

9.2

Gen Platformer Producător: Nether Interactive / Sanzaru Games Distribuitor: SCEI
Ofertant: Partenerii SCEI în România ON-LINE: uk.playstation.com/slytrilogy

ALTERNATIVA SERIA RATCHET & CLANK PENTRU PS3
Cel puțin la fel de amuzantă și jucabilă, titlurile Ratchet & Clank pentru PS3 oferă tot ceea ce poți cere de la un platformer de calitate: grafică și control bune, povești amuzante și personaje foarte simpatice. Spre deosebire însă de trilogia de față, aceste jocuri trebuie achiziționate separat.

CHIP MICROSOFT KOMPACT OFFICE 2010

EDIȚIE LIMITATĂ

AVEȚI LA DISPOZIȚIE PESTE
100 DE TIPS & TRICKS
CARE VĂ VOR FACE UN EXPERT ÎN OFFICE 2010!

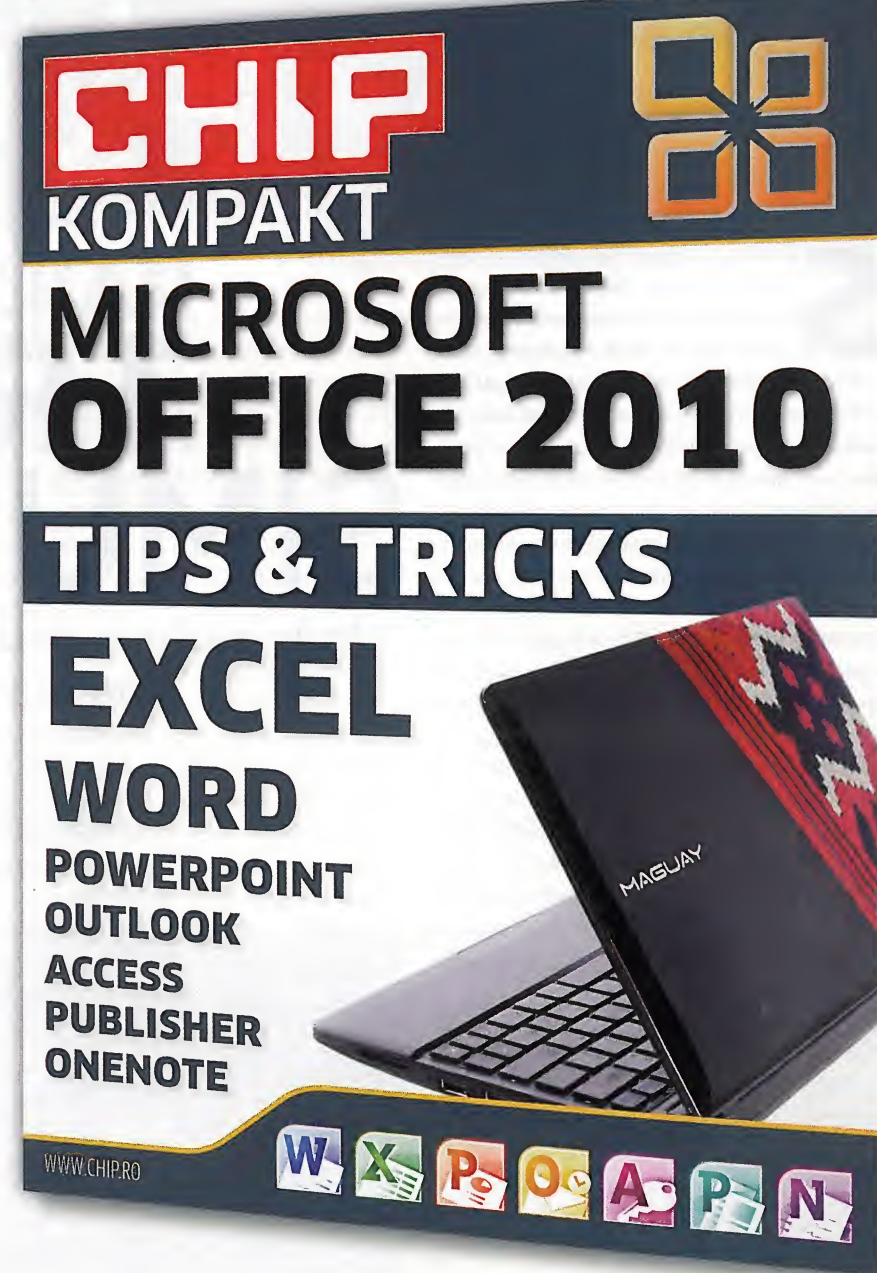
Microsoft Office 2010 este una dintre cele mai puternice suite de productivitate, care conține mii de funcții utile. Noua carte din seria CHIP Kompakt vă ajută să descoperiți potențialul acestei suite printr-o colecție de tips & tricks care explică în pași practici cele mai utile funcții din **Office 2010**.

Excel este principalul actor al acestei cărți și vă vom arăta cum deveniți expert în calcul tabelar.

Dar veți afla și cum să creați documente și prezentări de succes cu ajutorul aplicațiilor **Word** și **PowerPoint** sau cum să comunicați eficient cu **Outlook**. Învățați despre lucrul eficient în echipă și cum să folosiți serviciile de editare online.

PACHETUL PROMOȚIONAL

CHIP cu DVD, ediția lunii aprilie 2011 + carte la prețul de 24,98 lei



Cartea **Microsoft Office 2010** va fi disponibilă, începând cu **4 aprilie 2011**, în toate centrele de presă. Cartea poate fi comandată și online pe www.chip.ro/librarie sau poate fi achiziționată din librării.

Proiect recomandat de:





Sunt un mare fan al oricărui tip de simulator, exceptând Sims, pe care nu l-am încercat, cel puțin nu încă. De la managere sportive, simulatoarele economice și city-builere, până la cele de zbor, navale și feroviare. Nu chiar în egală măsură, pentru că am preferințe care variază în funcție de sezon. Uneori prefer simulatoarele de zbor, alteori pe cele navale, iar în perioadele în care timpul nu e așa prețios, mă întorc la cele care implică mult micromanagement economic și distribuție inteligentă a resurselor. Sunt totuși un simulator-junkie.

Văd că pe forum lumea e oarecum amuzată de înclinațiile mele. Citez: „Iar l-ați lăsat pe Locke să se joace cu trenurile?”. Sincer, sunt mândru de statutul sugerat de comentariul acesta, pentru că, în final, oricare dintre noi își caută un loc bine stabilit ca gamer, în rândul multilelor genuri de jocuri care există. Trenurile au pentru mine un statut special, de la tycoon-urile acelea vechi încoace. Adică până și în Minecraft (pe care mi-e greu să evit a-l aminti pentru că a devenit jocul meu preferat al tuturor timpurilor, fără îndoială) mă ocup în special cu transporturile cu mocănițele de la un oraș-sat la altul, pe serverul nostru de multiplayer. Obiceiurile vechi nu se schimbă.

DLC

Nu am fost cel mai mare fan al lui Railworks, pentru că mi se părea că e oarecum prea simplificat, dar lucrurile au evoluat în Railworks 2. Știu că a trecut multă vreme de la lansarea lui, dar asta nu îl face mai puțin actual. În plus, volumul de muncă din spatele lui este serios și realizat de o echipă inițial redusă de oameni, Railworks.com, o companie mică și independentă din Anglia. Special la Railworks 2 este faptul că le-a oferit posibilitatea celor interesați să creeze DLC-uri, așadar conținut downloadabil plătit, făcut de terți. Adică, dacă eu sunt pasionat și priceput și vreau să fac ruta Brașov - Întorsura Buzăului cu locomotivele și vagoanele specifice, cu cel mai lung tunel din Europa de Est, cu viaductul

RAILWORKS 2 TRAIN SIMULATOR

Unde pasiunea nu ocolește compromisul în crearea unui simulator

construit de fasciști și Poiana Florilor (sufăr un pic de dor de casă) etc., o pot face contra cost. Îi contactez, primesc acces la API, folosesc editorul care deja e gratuit și îmi voi vinde conținutul prin ei. Pe lângă faptul că-mi creez un portofoliu, mai fac și niște bani.

În urma acestui lucru, Railworks 2 a ajuns să aibă în jur de 60 de DLC-uri doar pe Steam (plus alte sute prin alte locuri), unele gratuite, altele pe bani, care totalizează circa 750 de euro, cu jocul inclus. Da, pare o sumă imensă, însă DLC-urile variază ca prețuri și oferă de obi-



Fascinația locomotivelor cu aburi - Un BLACK5 încercând să recupereze cele două minute întârziere



În țara ordinii și a disciplinei, trebuie să te poți baza pe trenuri - DB Class 101 Electric poate atinge 220 de km/h

cei un conținut serios pentru banii pe care îi plătești. Acesta poate include scenarii, cariera cu multiple scenarii, multe modele de locomotive și vagoane, rute din diferite țări etc. În opinia mea de jucător, dacă aș avea posibilitatea, probabil mi-aș lua toate DLC-urile, chiar dacă aș avea nevoie de 5 ani să le joc. Unde mai pui că sprijini în felul acesta o grămadă de producători independenți. Până una-alta, cumpăr câte unul în funcție de fondurile disponibile. Nu trebuie să le cumperi toate odată. Merită să ai răbdare dacă ești pasionat.

Simulation

Unul dintre lucrurile cele mai grele pentru o echipă hotărâtă să creeze un simulator este să decidă ce merită simulat și ce nu. Prin definiție, jocurile nu pot fi simulatoare, pentru că unele dintre regulile care definesc conceptul de simulator sunt radical opuse celor care definesc conceptul de joc. Simularea se dedică imitării cu cât mai mare acuratețe a realității în contextul dat. Jocul este o formă de distracție care se dedică creării de experiențe speciale care mențin doar un nivel al plauzibilității necesar și cerut în contextul genului. Nu aduc distracția în discuție pentru că sunt oameni care se distrează foarte bine în realitate, fără a avea nevoie de jocuri. Așadar, dacă o simulare este o recreare a realității într-un cadru precis, jocul reprezintă crearea unor experiențe deosebite, abstractizate, ancorate în real, dar într-un cadru abstract (și definițiile continuă...).

Combinarea celor două poate fi fatală, pentru că

puțini sunt oamenii care preferă imitații ale realității la schimb cu un joc video. Cei mai mulți dintre noi preferă un joc cu trenuri care să fie o experiență, să ne facă să ne distrăm. Foarte puținii simulatorsiști puri (adică nu cei care fac simulări în scop productiv) vor o perfectă imitație a realității, fie din dorința de a-și satisface o pasiune pentru respectiva activitate (nu cea de gamer), fie din dorința aproape automutilantă de a experimenta un lucru inaccesibil în mod normal. Nu oricine poate, de exemplu, să ajungă pe un submarin.

Așadar, o echipă de design va trebui să tragă o linie foarte clară între ce parte a realității contribuie la formarea unei experiențe plăcute pentru jucător și ce anume trebuie simulat pentru a atinge limita plauzibilității care, în cazul acestor jocuri, impropriu definite ca „simulatoare”, este destul de aproape de ceea ce noi percepem ca realitate. Acesta e un aspect important, pentru că realitatea este în cele mai multe cazuri diferită radical de percepția noastră asupra realității. Un exemplu este faptul că, atunci când te joci un „simulator” de pescuit, te aștepti să vezi sub apă ca la Discovery Channel, clar și bine luminat, până la 40 de metri.

Pro-gameplay!

Acum că am lămurit niște aspecte teoretice, putem situa destul de clar Railworks 2 mai aproape de ideea de



Panoul de control al unei locomotive electrice nemțești

De peste ocean, un EMD F7 impresionează prin forța pe care o inspiră masivitatea sa

joc decât de cea de simulator. Primul Railworks a neglijat lucruri importante care ar fi trebuit luate mai mult în seamă. În primul rând, nu era foarte focalizat pe aspectele mai complexe ale gestionării unei locomotive, iar în al doilea rând, jocul arăta destul de ieftin, cu un engine grafic de mână a doua, în care peisajele nu se ridicau la nivelul așteptat de gameri (pentru cei mai simulatorsiști, nu a contat). Chiar și așa, succesul jocului a fost surprinzător, lucru care le-a permis producătorilor să se concentreze pe ajustarea acelor lucruri care nu au fost bine puse la punct în Railworks. Așa că ne-am ales cu un engine grafic plăcut care, în fine, ne arată peisaje, nu doar texturi șterse, avem o interfață mult optimizată, cu două variante chiar, care face jocul mult mai prietenos, dar în același timp mai complex pentru cei care își doresc acest lucru.

Pro-fun!

Datorită faptului că producătorii au ales totuși să se orienteze mai mult spre ideea de fun decât cea de si-



Deși mă simt tentat, nu o să comentez în stilul specific spunând doar „Marfă!”



Stație industrială



Mi-am luat o locomotivă cu 3 euro.
Canadian Nation, here I come!

mulator, începând chiar cu primul Railworks, publicul interesat a crescut exponențial. Asta nu înseamnă că jocul nu oferă elemente de simulare în plus, ci că le oferă în funcție de gusturi. Pentru cei curioși, jocul are o modalitate de Simple Controls, care este de fapt cea de bază din primul Railworks, ușor de învățat și care permite joacă rapidă și fără complicații. Opțiunea de a schimba macazurile, care se pare că e preferată de toți jucătorii genului, a rămas acolo, însă rar trebuie folosită în mai mult de două situații diferite, în scenarii care sunt clasificate ca Easy. În plus, hărțile arată foarte bine și, în perioadele de așteptare între stații, e chiar plăcut să admiri peisajul. Dacă level designerul a fost și talentat și grijuliu, te poți chiar pierde în melancolie. În plus, e trafic pe străzi, trafic adițional pe calea ferată, pasageri în stații care urcă și coboară din tren etc. Ca să nu mai zic că am jucat jocul și pe un EeePC cu Atom dual-core cu placă video Nvidia ION (Asus 1015 PE) și merge, ceea ce înseamnă că are cerințe foarte scăzute de sistem. Nu știu pe care dintre plăcile video Intel integrate merge, pentru că nu am avut posibilitatea să testez (1015 PE e dual video card, dar Intelul integrat nu merită atenție). Ar trebui să meargă pe cele integrate pentru un PC desktop.

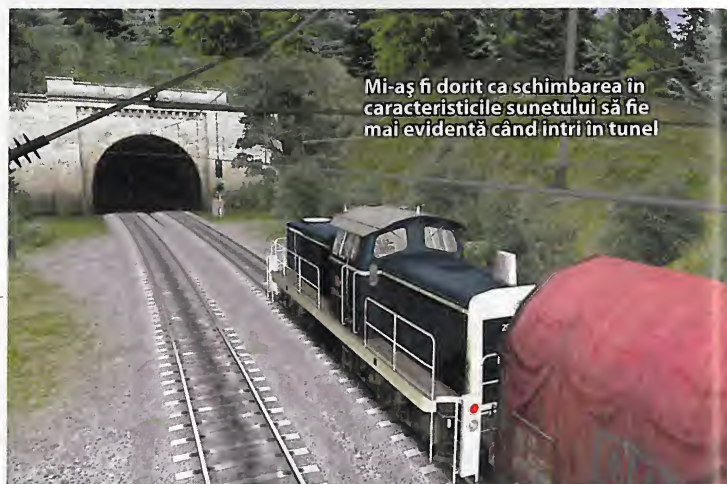
Pentru cei care vor să intre mai adânc în detalii, jocul oferă o interfață avansată din care, cu opțiunile alese active, gen fochist manual pentru locomotivele cu aburi, se poate controla tot. Chiar și așa, datorită faptului că nivelul de dificultate e personalizabil, jocul se menține ușor de jucat și îți oferă experiența pe care o alegi.

În final, modul cel mai avansat este acela în care poți renunța la interfața virtuală și să folosești controalele din cabinele locomotivelor sau shortcut-uri. Poți avea acces la anumite informații ca de exemplu harta

rutei, înclinații, cuplare etc. dacă le activezi la nevoie. Acest mod e mai hardcore, dar nu e greu de învățat nici el din moment ce fizica jocului este aceeași pentru toată lumea și nu este influențată de modul în care alegi să o controlezi.

Pro-fesionist!

Jocul este plauzibil. Fizica nu este complet reală, este „pe acolo”. Rezultatul acțiunilor tale este de multe ori iertat, deși unele scenarii îți arată că de fapt senzația că ai făcut totul bine e relativă, pentru că jocul ți se oferă feedback pozitiv sau deloc. Ceea ce nu contează, din moment ce vrei să vezi cât mai multe trasee și locomotive. Pasiunea asta e specială. E atât de fain să plimbi un tren și să schimbi macazuri... Mai mult decât atât, lumea garilor și a trenurilor este o lume a sunetelor. Sirene, pufăituri, hârâitul specific diesel-urilor, sunetul fără variații și ușor metalic al motoarelor locomotivelor electrice, scârțâitul șinelor, vântul în plete etc. Toți am mers cu trenul, toți le recunoaștem. Dacă mai ești și pasionat de călătorie, cu atât mai mult vei fi atras de acest univers separat cumva, cu propriile sale reguli de timp, viteză, spațiu. Iar Railworks 2 imită atmosfera foarte bine. Îmi lipsesc un pic freacăntul pasagerilor, vocile studenților distrați care pleacă în vacanță sau anunțurile plecării trenurilor. Probabil în timp vor veni și acestea. Chiar și așa, spre deosebire de predecesorul său, jocul s-a transformat într-o lume virtua-



Mi-aș fi dorit ca schimbarea în caracteristicile sunetului să fie mai evidentă când intri în tunel

lă. Iar lumea asta crește cu sutele de addon-uri care sunt disponibile în afara Steam, unele gratuite, altele pe bani. Ca orice univers în plină dezvoltare, el atrage tot mai mulți locuitori. Mulți dintre ei rămân, ceea ce a și făcut din RailSimulator.com una dintre cele mai de succes companii independente de pe piață. Deși majoritatea consideră că succesul a fost determinat de un abil control al resurselor de marketing și un fin simț al afacerilor, eu cred că pasiunea și dedicația, cumulate cu un dram de noroc și dorința de a crea calitate, de a da altă valoare decât doar cea materială produsului, au dus la acest succes - ca să citez un clasic, „Creează un produs care are valoare pentru tine și oamenii vor plăti pentru el”.

Locke

VERDICT LEVEL



- ▶ gameplay-ul
- ▶ level designul
- ▶ atmosfera
- ▶ prezentarea
- ▶ tutorialul slab
- ▶ timpii lungi de încărcare

PE SCURT:

Atât de puțin timp și atât de multe locomotive de testat.

8.5

Gen Simulator dezvoltat de Producător RailSimulator.com Distribuitor RailSimulator.com Ofertant steam.storepowered.com ON-LINE railsimulator.com

CERINTE MINIME:

Procesor 1.7 GHz Memorie 512 MB RAM Accelerație 3D 64 MB VRAM

ALTERNATIVA SERIA MICROSOFT TRAIN SIMULATOR

Deși vechi, totuși rămâne jocul cu cea mai dedicată comunitate dintre jocurile de acest gen. Prefer noul în favoarea vechiului, însă nu pot să nu țin cont de faptul că în România entuziaștii se joacă tot MTS - <http://www.train-sim.ro>



Pentru ca tu să obții **FOTOGRAFII SPECTACULOASE** îți oferim **84 de PAGINI** cu și despre fotografie

DSLR-ul potrivit
fiecărui fotograf

Sfaturi de
fotografiere

FOTO-VIDEO

fotoworld.chip.ro 10 LEI aprilie 2011 DIGITAL

Proiecte fotografice

Idei de fotografiere ușor de aplicat
Fotografii de studio, fără studio
Alb-negru abstractizat

Portofoliu Guy Gagnon

Importanța printului

Test: Aplicații HDR

Vrei mai mult decât o simplă poză?
VREI FOTOGRAFIE?

Participă și tu la
seminariile și workshop-urile
organizate de revista **FOTO-VIDEO**
pe parcursul întregului an

Detalii pe chip.ro/workshop

Librăria
CHIP
ONLINE.ro

Comandă online revista pe
www.chip.ro/librarie

DISTANT WORLDS

RETURN OF THE SHAKTURI

Câțiva jucători s-au plâns de lipsa complexității...

...serios, este o glumă. Nu a zis nimeni așa ceva, din moment ce nimeni nu a ajuns să-și dea seama foarte clar cât de complex este de fapt Distant Worlds, excepând poate designerii săi. Nici asta nu e sigur pentru că, la un moment dat, după ce creezi un sistem complex ale cărui intrări provin din ieșirile altui sistem complex, singurul lucru pe care îl mai faci este să ieși eventual ieșirile finale, să le pui pe un grafic și să vezi cum arată. Dacă îți se pare că arată bine, atunci or fi bune.

Iar game design...

Aceste automate, care sunt o formă de AI, sunt sisteme complexe care au un set de reguli bazale, similare cu axiomele, ce generează alte reguli mai departe, din care rezultă lucruri uneori surprinzătoare. Input-ul dat de tine intră într-un sistem de calcul complex, iar ceea ce urmează nu mai este controlabil. Poți spune că sistemul ajunge să aibă o minte a lui. Noi zicem că „acel rezultat” ar trebui să „iasă din design” (adică vremea suportă ploaia, terenul suportă acumularea apei în zonele adânci, așa că, dacă plouă mult, cu siguranță vei avea inundații, fără ca tu să fi scriptat în joc acest element).

sisteme paralele care interferează, care rulează simultan și care, în funcție de anumite condiții, introduc elemente aleatoare sau prescriptate în gameplay. Spre exemplu, sistemul 1 are ca ieșire la un moment dat necesitatea unui anumit imperiu de a declara război unui alt imperiu. Un sistem paralel, Sistemul 2, care monitorizează evoluția tuturor imperiilor pe alt plan, detectează că un anumit imperiu a atins un sistem solar periferic, unde se găsește o relicvă. Această relicvă este un hyper-transmițător care îi pune în legătură cu un set de avansuri tehnologice ieșite din comun, lucru care peste noapte creează o controversă diplomatică la nivel galactic. Sistemele 1 și 2 vor interacționa inevitabil, iar ieșirea nu mai e previzibilă pentru jucător. Nici măcar designerul nu va ști care va fi rezultatul, pentru că numărul variabilelor va fi de ordinul sutelor, chiar miilor. Ceea ce rezultă s-ar putea să fie extraordinar de complex din punct de vedere logic, organic chiar. Nu doar „Imperiul X își retrace armatele”. Poate că unul dintre imperii va încerca să negocieze un armistițiu,

chiar să ofere ceva în schimb, acum că există un inamic comun. Poate te urăște atât de mult sau îți dorește resursele atât de tare, încât te va implica într-un conflict diplomatic cu o altă națiune etc. Cine poate ști...

Din nefericire, puține sunt jocurile unde designerii depun atât de mult efort pentru a crea sisteme cât mai organice. Nu „reținează”, financiar vorbind. Din fericire, acele grupuri de oameni care încă fac jocuri din pasiune mai scapă câte un astfel de diamant de joc pe piață, ca de exemplu Civilization, Eve Online sau Distant Worlds.

Noua civilizație

Din punctul meu de vedere, jocul acesta avea nevoie de încă patru lucruri care să îl facă aproape perfect ca gameplay - un tutorial serios, o interfață optimizată, un sistem diplomatic mai deștept și un storyline cu evenimente parțial scriptate. Se pare că, în mare parte, producătorii au tras cam aceleași concluzii din reacția comunității. Așa că au încercat să rezolve trei dintre aceste probleme în Return of the Shakturi, lăsând tutorialul la o

parte. Una dintre ele este interfața, care a primit un set de butoane, ce acționează ca shortcut-uri spre diferite arii ale jocului. Nu e un lucru rău, însă impactul nu e revoluționar, nu rezolvă problemele într-un mod elegant. Ba mai rău, interfața se aglomerează, pentru că toate celelalte elemente au rămas. Partea de cercetare a primit însă o mai bună organizare, deși sunt atât de multe lucruri acolo că mă pierd în continuare. Cum acest expansion pack a venit cu o grămadă de conținut nou, de exemplu nave Carriers cu dronele asociate, o cârcă de tehnologii noi, alte tipuri de clădiri care pot fi construite pe planete etc., acele tabele care aveau zeci de opțiuni acum au primit și mai multe.

Din punctul de vedere al diplomației, cât tot am adus-o mai sus în discuție, deși ai mai mult control asupra acțiunilor tale cel puțin, sistemul este un pic prea predictabil. Evident, ajută că acum o nouă civilizație, posibil foarte violentă, intră pe tabla de șah, pentru că practic avem de-a face cu un set de evenimente scriptate, dar care vor intra oarecum aleator în gameplay. Acest lucru va crea în sistemul diplomatic o stare incertă, cu potențialul de a te surprinde, însă sincer, nu mă aștept la nimic foarte complex. Sistemul diplomatic pălește vizibil în raport cu restul sistemelor jocului.

În ceea ce privește storyline-ul, se pare că legendele vorbesc despre o rasă de insectoizi care nu există decât în legende, anunțată prin tot felul de profeții ale apocalipsei. Pe măsură ce joci, vei începe să pui cap la cap diferite piese ale puzzle-ului, din informații adunate de tine sau de alte civilizații, din mesaje aleatoare și sinistre, relicve etc. Ceea ce vei întâlni mai încolo s-ar pu-

tea să fie interesant... Adică nu degeaba ai acces acum la Carriers, Mother Ships și tehnologii foarte avansate și agresive...

Legat de teorie

Partea de teorie de design a avut rolul de a vă face să înțelegeți cât de complex poate ajunge să fie un astfel de joc. Exemplul cu diplomația este oarecum impropriu, având în vedere mecanica jocului de față. Ar fi trebuit să vorbesc de complexitatea AI-ului în celelalte elemente ale gameplay-ului, care poate controla automat tot ceea ce se întâmplă în acest joc, cu un minim de input decizional din partea ta, a jucătorului. Numărul variabilelor dinamice pe baza cărora sistemul ia decizii trebuie să fie imens. Cineva se plânga într-un review că nu este notebook-friendly. E adevărat, în primul rând din cauză că are cerințe de rezoluție, 1024x768 minimum, altfel nu ai unde băga toate elementele de interfață. Jocul nu poate fi jucat sub rezoluția asta, adică pe un EeePC cu rezoluția ecranului de 1024x600 nu va merge. Având în vedere și milioanele de calcule pe care le face jocul cu multitudinea de variabile în modurile mai automate, respectiv cu time acceleration de care vei avea nevoie, mă indoiesc că un procesor de notebook, fie el și dual-core, poate face față. În plus, o parte din grafică nu e accelerată, e calculată pe procesor, ceea ce e un lucru care mi-aș fi dorit să fie altfel. Adică Minecraft totuși folosește OpenGL, chiar dacă arată ca Doom.

De la tine putere

Cu fiecare nou joc pe care îl începi se generează o nouă galaxie care ține cont de opțiunile alese de tine. Cum e greu să fii mulțumit, poți accesa oricând editorul inclus pentru a rearanja sau a adăuga/șterge lucruri noi. Spre exemplu, fiind atacat la un moment dat, am pus niște „stellar battle debris”, care de fapt erau foarte multe nave distruse. Folosind „constructors” am recondiționat toate navele în această zonă remote și am creat o flotă zdravănă cu care am curățat galaxia de păgâni. Da, am trîșat, dar e inclus în gameplay. Motiv pentru care îți dă satisfacție.

Și cu Return of the Shakturi, jocul rămâne la fel de obsedant ca înainte. Nu are sens să neg. În plus, vâd că vârsta mă face să am tot mai multe pretenții de la jocuri, vreau să mă solicite cât mai mult, intelectual vorbind. Și Distant Worlds o face din plin. Important e să ai timpul necesar pentru a te lăsa solicitat.

Locke

VERDICT LEVEL



- Dinamica
- Complexitatea
- Echilibrul
- Engine-ul diplomatic
- Grafică
- Presiunea pe procesor

PE SCURT:

Un update pentru probabil cel mai reușit design de acest gen făcut vreodată. În continuare un „must have”.

8.8

Gen: Strategie, spațială 4K. Producător: Code Force. Distribuitor: Master Games. Ofertant: Master Games. ON-LINE: onlinemastergames.com/forums/

CERINTE MINIME:

Procesor: P4 1.5 GHz. Memorie: 1 GB RAM. Accelerare 3D: OpenGL 2.0 sau DirectX 9.0

ALTERNATIVA MASTER OF ORION

Prin intermediul lui GOG (www.gog.com) am avut plăcerea de a mă întoarce la seria Master of Orion. Pot spune că am savurat din nou fiecare aspect al acestui joc pe care l-am apucat înaltă. Vă recomand astfel o întoarcere în trecut.



Un astfel de exemplu este sistemul care generează relațiile diplomatice dintre imperii într-un joc oarecare. Nu se scripțează relații diplomatice, ci doar personalitățile națiunilor. Parametrii acestor personalități trec ulterior printr-un sistem de axiome, care cuprinde o serie de comportamente standard și ia în calcul o grămadă de variabile dinamice, de genul care e relația dintre imperiul X și Z în momentul respectiv, care este reputația în general, care este relația ambelor imperii cu celelalte 24 etc.

Designerii foarte buni creează deseori mai multe

GEMINI RUE

Regrete cyberpunk

Mai ieri citeam pe un forum un ricoșeu interesant produs de ideea că „toți cei care piratează un joc contribuie la pierderile companiei producătoare și merită aruncați în închisori.” „Atunci, reviewer-ii care scriu negativ despre jocuri ar trebui să fie direct spânzurați!” De aici, că tot vorbeam de ricoșeuri – Ricochet, ce joc simplu, pur. La fel ca și Canabalt. Trebuie să fii un geniu să scoți un joc în care să nu trebuiască să apeși decât un singur buton și să-ți iasă atât de bine – gândul mi-a sărit la o mai veche durere a mea. Cum alegi redactorul potrivit pentru tine? De exemplu, pentru mine, pe Gemini Rue scrie Marius Ghinea. – Motiv pentru care am și întrebat cu oarecare jenă, „scrie careva G.R.?” Surpriză...! Nu! – Domn Ghinea este însă redactorul perfect (raportat la jocurile de acest tip) doar pentru o nișă, care, la fel ca mine, caută un anume elitism, o recenzie care să-i ajute să vadă mai departe decât pot/știi. Eu nu-mi vreau jocurile doar distractive sau bune, le vreau extraordinare și, dacă pot, le și ajut să ajungă așa, aștept pach-uri sau upgrade-ul nece-

sar pentru a le juca cu detalii maxime, sunt de acord chiar și cu modificările aduse de comunitate, dacă îmi pare că îmbunătățesc fără să schimbe spiritul jocului, dacă e ceva de citit, citesc și așa mai departe. Sunt convins însă că, pentru alții, alt redactor mai vii, mai concret sau mai cum vreți voi ar fi mai potrivit. Cum însă nu poți pune toți redactorii LEVEL să facă review aceluiși joc (deși eu aș încerca o dată, măcar așa ca experiment și pentru a arăta cât de mult contează experiența personală, personalitatea, preferințele, cheful etc. în acordarea unei note), sunt de părere că e necesară, pentru a avea o vedere de ansamblu corectă, inserarea unor detalii legate de felul de a fi și de a juca al redactorului. Ar putea intra aici vârsta, pentru că e clar că un 40-trecut prin sute de jocuri nu va aprecia un titlu la fel cum o face un 18, dificultatea aleasă, interfața (monitor, gamepad, sunet etc.), dacă tipul de joc prezentat face parte din genul preferat și care consideră că sunt jocurile cele mai bune din această categorie, unde plasează jocul de față, dacă l-a terminat, în câte ore etc.

29. 19. 8. Ani. Inchi. Ore.

Am oferit jocului toate condițiile (raportate la posibilitățile mele) necesare pentru a mă impresiona. Ecran de 19 care, deși mic, în acest caz este de preferat, datorită graficii retro alese de producători, câști bunicele, reprize lungi de joc, relativ neîntrerupte, și un chef nebun pentru un adventure cu cap, lucru care nu e neapărat un lucru bun pentru joc. Genul este printre preferatele mele, iar Gemini se plasează pe același palier cu Syberia și The Longest Journey, peste Grim Fandango și Machinarium (oops, spoiler de notă, nu că nu v-ați fi uitat deja, coșohărelor). Comparatia este însă una abstractă, pentru că titlurile de mai sus nu au în comun decât point and click-ul și pixel hunting-ul (gameplay-ul), dar dezvoltă simțiri, povești și lumi diferite. Va trebui să fie, din păcate, suficientă (comparația) pentru că nu am

mai avut plăcerea de a porni până acum alte aventuri-uri cyberpunk. Și ce cyberpunk de soi! Din acela care te face să te întrebi de ce nu s-au gândit mai mulți până acum să exploateze acest univers.

Azriel Odin

Ești Azriel Odin, fost asasin, acum polițist cătrănit, aterizat pe planeta Barracus, în căutarea... cui. O planetă chiar mai neagră decât tine (minieră), tehnologizată, dar în decădere, unde tot timpul plouă mărunț, dar bine, iar populația ori face parte din mafia locală, Boryokudan, ori se droghează. Atmosfera, ajutată de grafica genial aleasă și de vocea guturală și plictisită a eroului, îți apasă sufletul, dar jocul refuză să deprime, să întristeze. Ești mai repede bucuros de poveste, intrigat și înfricoșat. Înfricoșat, pentru că vei afla repede că, pe Gemini, un pistol îndreptat spre tine înseamnă moarte. Plastică, brutală și în totală contradicție cu ce-ai învățat până acum în majoritatea adventure-urilor.

Ideea funcționează atât de bine încât te întrebi cum de nu a mai folosit-o (mai) nimeni până acum. Dintr-o dată ești mult mai atent la ce spui sau la cum reacționezi într-o situație dată. Poți atinge cu mâna, poți da cu piciorul, poți porni o discuție, observa sau folosi un obiect din inventar. Până și simplele vorbe aruncate de mărlandii de colț de stradă de fiecare dată când treci pe lângă ei: „Hei! Ai o țigară?”, „Hei, tul!”, „Ce s-a întâmplat, ești surd?”, „Lasă-l în pace” au darul de a te neliniști. E singurul adventure în care am salvat mai mereu înainte de a interacționa cu cineva. Și ce diferență! Între un The Longest Journey, în care salvam pentru că se mai bușea jocul din când în când, sau o Syberia, unde salvam numai când mă blocam și voiam să mă opresc pentru o perioadă și aici, unde salvam pentru că nu știam dacă e bine să deschid gura. Găselnița nu ar fi funcționat dacă răspunsurile și dialogurile nu ar fi percutat cu adevărat game-

play-ul, dar când am observat că pot afla mult mai repede de ce vreau să știu dacă iau pe sus un recepționar din holul unui hotel (l-am mințit că m-a trimis Boryokudan-ul) versus dacă îi spun adevărul, am început să fiu și mai atent la ce se întâmplă în jurul meu. De fapt, poți încerca să spui mereu adevărul și să ieși (cum poți) din situațiile în care te pui sau să dai un load, să minți și să-ți atingi țelurile mult mai rapid, parșiv. Jocul nu uită însă să-ți dea și câteva palme dacă alegi calea ușoară. Prea puține, din păcate, cu implicații directe în poveste, majoritatea fiind „doar” atingeri intelectual-filozofice, care pot fi trecute cu vederea dacă te joci doar pentru a te distra (!!).

Fără doar și poate, persoana care a creat scenariul jocului este un geniu, chiar dacă nu o știe, asta da paradox, al psihanalizei. Aproape toate detaliile contribuie la crearea atmosferei și a imersiunii dorite. O discuție în lift, o vorbă aruncată, un moment de liniște, o hartă enormă, până și faptul că ți se dă un pistol încă de la începutul jocului este un act deliberat și calculat. Arma îți dă putere atât cât să nu lase disperarea (frustrarea) să înlocuiască misterul și frica, dar în același timp te învață și că jocul nu glumește, chiar și cu arma-n mână, tot nu ai nicio șansă împotriva mai multor oameni înarmați.

Azriel Odin, Delta 6

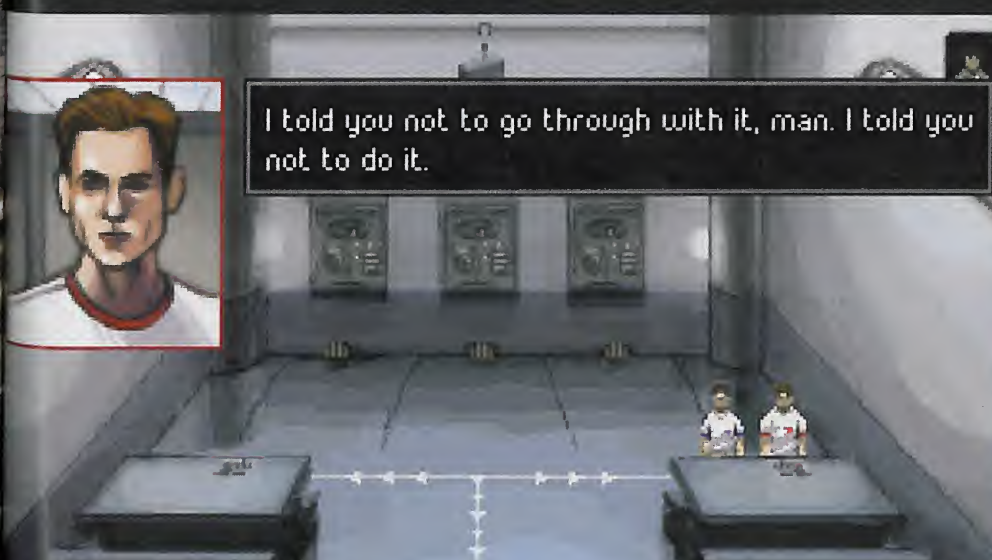
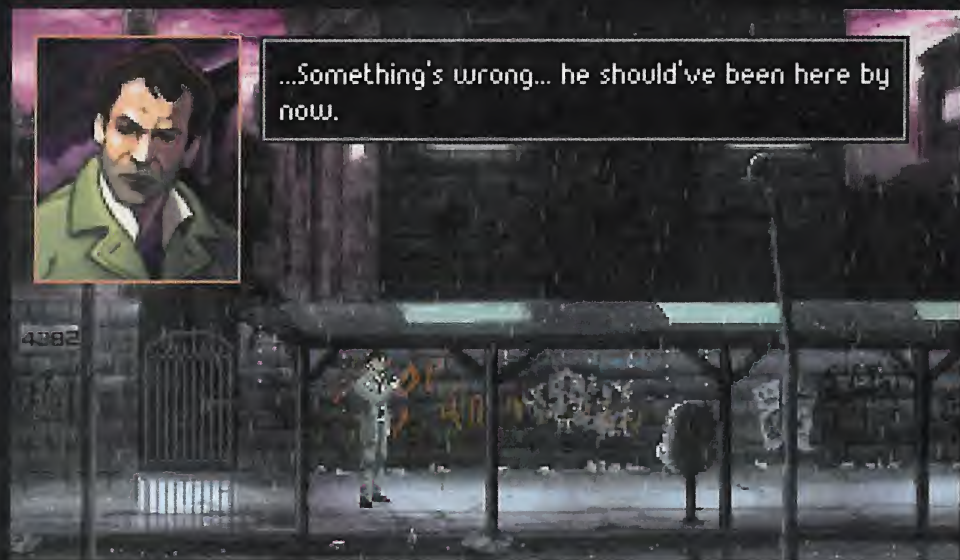
Ești Delta 6, un „șobolan” de laborator căruia i s-a șters memoria pentru că a încercat să evadeze. Nu recunoști pe nimeni, dar parcă toți așteaptă ceva de la tine, îți reconstruiești personalitatea din ce înțelegi/prinzi de la ceilalți, însă e clar că majoritatea vor să te prelucreze după nevoile lor. Ești atent la tot, dar în același timp înfricoșat, laboratorul pare un loc sigur, supravegheat, în care dacă te antrenezi – să devii ce? – primești bonuri de mâncare, unde-i viitorul? Evadarea pare, „din nou”, singura scăpare. Găsesc extraordinar cum în Gemini Rue nu e nevoie niciodată să ți se spună direct ce ai de făcut pentru a

derula povestea, dar cu toate astea îți este clar că bună ziua în orice moment. Găsesc extraordinar și că ne-a luat atâta timp să creăm un joc în care puzzle-urile să fie în proporție de 90% naturale și intuitive, fără a pierde din inteligență și complexitate. Că în sfârșit mediul, oamenii în acest caz, se schimbă și reacționează la acțiunile noastre, că în sfârșit îngrădirea este făcută cu cap. Duse sunt vremurile în care nu puteai să deschizi o poartă dacă nu găseai cheia timpului formată din 3 pene de archeopteryx. Acum poți sări gardul. Bine, nu sari niciun gard în G.R., dar ai prins ideea. Și pentru că puzzle-urile sunt naturale și intuitive, nici povestea nu se fragmentează prea mult. În Syberia mai, mai, că uitam de unde am plecat, atât de mult căutam o soluție, pe când aici, cu câteva excepții unde zimțatele mi-au dat rețetă, parcă cream cu mâinile mele un film. Am cam strâmbat eu din nas când am pornit jocul și m-am lovit de stilul grafic ales, dar la sfârșit nici nu-mi mai puteam imagina lumea altfel. Un film vechi, noir, care mi-a lăsat mintea să ghicească și să completeze tușele trasate. Faptul că în finalul jocului am acționat instinctiv, dur, fără drept de apel, convins de acțiunile mele, deși de cele mai multe ori am fost îndemnat să aleg și alte opțiuni când am întreprins o acțiune, stă ca dovadă incontestabilă a calității acestui titlu.

Bineînțeles, mici rețeturi pot fi găsite și aici, cum ar fi faptul că nu poți trage cu pistolul într-un geam pentru că e blindat, dar în schimb îl poți perfora cu un par, sau faptul că în anumite momente ți se explică (lecturează) prea concret ce se/s-a întâmplat. Nimic atât de grav însă încât să îndepărteze; de fapt prin comparație chiar și cu adventure-urile cu pretenții, chiar din contră.

Tot povestindu-vă și despicând, am ajuns să am impresia ciudată că v-am făcut jocul mai interesant decât este... Mnea... retrag. Mă întreb dacă domnului Ghinea i s-a întâmplat vreodată...

ncv



VERDICT LEVEL



- grafică, atmosfera, povestea
- vocile și coloana sonoră
- fără puzzle-uri aberante
- câteva incoerențe
- câteva pasaje în care ți se explică mai mult decât e necesar

PE SCURT:

Un joc de 15 para (ce mai înseamnă acum? un film și-un Mec?), care poate fi așezat fără probleme lângă adventure-uri ca Syberia și/sau The Longest Journey. Poveste puternică, atmosferă de neuitat.

Gen Adventure. Producător Ninja Vajet Games. Distribuitor Wadjet Games. Ofertant Wadjet Games ON-LINE www.wadjetgames.com/geminirue.htm

CERINTE MINIME:

Procesor Pentium 4 1.6 GHz Memorie 1 GB RAM Accelereare 3D 128 MB VRAM

ALTERNATIVA ANACHRONOX

Nu e chiar un adventure, deși e plin de aventuri, dar degajă aceeași atmosferă cyberpunk-noir de neuitat.

9.2

... la ce?

ALTERNATIVA

MURDER OF ONE. POWER OF SOME. BETRAYAL OF EVERYONE

După cum poate că ai ajuns să vă dați seama, eu sunt un consumator aproximativ rafinat de jocuri de tip adventure. Dar, pentru a ajunge să mă bucur de anumite linii de finețe în titlurile care chiar merită atenție, trebuie mai întâi să îmi ascut simțurile pe pietrele de toc ale majorității produselor de gen, acelea care te solicită foarte mult în căutarea fie și a unui singur element de joc despre care să poți spune o vorbă bună. Așa se face că, deși nu pot da note mari ce-

lor mai multe adventure-uri din cele care îmi pică-n desktop, găsesc deseori lucruri interesante prin acestea, poate un puzzle aparte, poate o grafică inspirată, un story cu întorsături, un personaj deosebit sau o muzică reușită. În general, sunt de părere că atâta vreme cât un astfel de joc nu e făcut de imbecili lipsiți de orice lumină în domeniu, există măcar îndepărtata speranță că vei suferi de un nivel decent experienței de joc cu pricina.

Ei bine, Alternativa a reușit să zguduie din temelii

această molcomă rutină în care începusem să mă complac, adoptând-o ca pe o stare de normalitate. „Care normalitate?” mă întreb acum, aflat sub derutanta influenței a experienței parcurgerii jocului celor de la Centauri Productions.

Roboții sunt răi

„Alternativa” este o distopie clasică, ce manifestă multe din simptomele arhetipurilor genului. Acțiunea se



desfășoară într-o Pragă aflată în decădere, într-o lume aflată sub stăpânirea Statului unic și a două corporații oarecum antagonice, Endora și Theolex, care au monopol pe tot ce a rămas de la Stat, adică tehnologie și industrie. Evident, Statul global și cele două corporații mondiale își înnoadă cozile pe sub nasul cetățenilor, asigurând obediența acestora prin diverse mijloace, de la cele media la cele de represiune sângeroasă, pusă în practică cu ajutorul roboților antropomorfi creați de Theolex.

Orașele din Alternativa sunt divizate în zone rezidențiale pentru cei privilegiați, funcționari ai Statului și ai Corporațiilor, și cartiere mizerabile, locuite de muncitori și de șomeri. Soarta acestora din urmă este la bunul plac al forțelor de ordine, care pot sechestra, bate și ucide bestial

de aceea nu mai are nici un fel de drepturi. Rămas fără poziția socială și posibilitatea de deplasare, Richard face tot posibilul să intre în contact cu așa-numita mișcare de Rezistență, singurul oponent ce pare să mai pună probleme establishment-ului global, prin acțiuni de sabotaj, dar și de ajutorare a celor aflați în dificultate.



fără justificări sau control.

Într-un astfel de cartier este blocat la începutul jocului Richard Rokec, personaj principal. La trecerea printr-un punct de control aflat între cartierul de domiciliu în ruină și cartierul în care avea locul de muncă, lui Richard îi sunt confiscate documentele de identificare de către roboții de gardă, spunându-i-se că este acum șomer și

Cu fruntea-n prag

Inițial, Alternativa m-a atras printr-un puzzle în manieră old school simplu, dar inteligent și interesant, care m-a făcut să cred că am dat peste o comoară de joc. Mai mult, oferindu-mi opțiuni de dialog cum ar fi aceea de a lua la mișto androizi, cu destul de multe variante de replici haioase, Alternativa părea chiar neobișnuit în tabloul general al genului adventure. Pe de altă parte, jocul îți oferea posibilitatea de a-l aborda pe două niveluri de dificultate, unde pe cel mai aspru greșelile duceau la terminarea jocului, fără posibilitatea de a-l continua.

Chestie care mi se pare atât de idioată în toate încercările prin care a trecut de-a lungul evoluției industriei jocurilor, încât mi-a dat prilej de suspiciune la adresa creatorilor jocului. Vreau să spun, cât de prost trebuie să fi ca să introduci o asemenea opțiune într-un adventure, în care mecanica specifică acestui tip de joc face ca probabilitatea de a gândi corect, dar corectul tău, diferit de cel al producătorului, și de a o da în bară, să fie atât de mare, încât cheltuiala cu cumpărarea jocului să fie complet nejustificată. „Mă joc adventure pe hardcore, orice greșeală e Game Over!”. No \$*it, iron man!

Având deja ușor zdumăcită părerea bună pe care eram gata să o am despre Centauri Productions, am început

jocul pe nivelul mai lejer de dificultate. Și bine am făcut, deoarece nu a trecut mult timp și m-am proptit într-o fundătură. Mare. Atât de mare încât nu am reușit să merg mai departe în joc după ore în șir de chinuială. Bun, stop, este momentul pentru rușinosul walkthrough, mi-am zis. Era clar că mintea și atenția mă trădaseră, deci trebuia să apelez la ajutorul celor mai inteligenți decât mine, de care este atât de plin internetul încât deseori fac depresii când îmi dau seama cât de scăzut îmi este IQ-ul față de al lor.

Ei bine, se pare că nu sunt chiar atât de prost, problema era de mecanică a jocului, care îți oferă uneori opțiuni de conversație care nu duc la terminarea acestuia pe bază de ecran pe care scrie mare Game Over, ci la proptirea tăcută a jocului într-un zid de netrecut. Problema este că Alternativa, odată înfundată, nu îți oferă posibilitatea să afli și unde este dialogul bucluș, deoarece după acesta acțiunea mai poate continua o vreme. Aș fi spus că asta este o necruțătoare, dar genială, aplicare a principiului acțiunilor și consecințelor, ingame ca și în viață. Dar, e vorba de un joc, deci nu.

Mai mult decât atât, o circumstanță agravantă a acestui mecanism de joc deficitar este aceea că un simplu clic de mouse poate întrerupe o scenă scriptată declanșată de una din acțiunile tale. Spre exemplu, crezi o anumită substanță, ieși din cămăruța în care ai distilat-o și, la trecerea pe lângă un anumit personaj, scenariul deschide automat o conversație cu acesta, esențială pentru continuarea jocului. Dacă tu ai dat un simplu clic de mouse până să înceapă conversația cu pricina, ceea ce este firesc și extrem de probabil, deoarece jocul nu îți blochează mouse-ul în acel moment, conversația nu mai are loc, dar nici nu ți se mai dă o opțiune de dialog cu personajul respectiv. Pur și simplu, mai târziu în joc vei rămâne în aer

din cauza asta și nu vei mai putea continua, dar fără să știi exact de ce și când a avut loc evenimentul sursă al blocajului ulterior. Aici este de folos walkthrough-ul, dar ce păcat că este neapărată nevoie de el...

Fișa pacientului

De altfel, jocul te mai pune în câteva situații complet alieure, cum ar fi aceea că trebuie să oferi direct un anumit obiect unui personaj, pe criterii ce rad și frizează absurdul, fără a avea opțiunea unui dialog din care să poți deduce că acest gest, deși de neimaginat, își are explicația lui. Din nou, trăiești walkthrough-ul. Apoi, din aceeași serie a logicii cu nevoi speciale, aș pomeni descifrarea unui cod ce trebuie introdus la o incuetoare electronică. Acolo, în momentul în care te uiți la tastatura pe care trebuie introdus codul, apare o notă în jurnalul tău electronic, ce explică din senin, fără nici o sursă aparentă, care este formatul codului ce trebuie introdus. Deci, o dată e o problemă că nota îți apare foarte discret în jurnal, în timp ce tu te concentrezi la altceva. Iar, pe lângă asta, de unde naiba ajunge informația ala la tine în jurnal?

Explicația este simplă: creatorii jocului au fost puțin, au lucrat neglijent și sub presiune. Tot jocul este plin de situații în care, dacă ai nevoie de ceva ca să faci nuștuice, acel ceva este chiar în camera în care trebuie să faci nuștuice. Practic, în Alternativa, de la mână până la gură e o distanță foarte mică spre deloc, deoarece mâna s-a putea să crească direct din limbă.

Nu m-aș fi agitat dacă astfel de probleme ar fi fost câteva, într-un joc altfel superb, cu story, personaje și

muzică de excepție. Dar, situațiile aspru criticabile sunt atât de dese în Alternativa, încât nici măcar faptul că povestea este banală, liniară și previzibilă, nici faptul că personajele nu au nici un fel de relief și personalitate, ori sunetul impecabil de neimpresionant nu salvează acest joc. Voice acting-ul subsubmediocru, pentru care sunt folosite doar vreo 3 persoane, nu ajută nici el prea mult. Practic, este cel puțin hilar prima oară când auzi o conversație între două personaje ale căror voci sunt interpretate de același actor. Apoi devine enervant să auzi persoane cu vocea schimbată vorbind cu ele însele.

Este drept că nici personajele nu sunt multe, doar vreo 5-6, dar între ele faci o mulțime de plimbări autointersecante, enervante și vag utile, ceea ce sporește complexitatea balastului neinspirat din joc.

La capătul câtorva zile de joc, după câteva încercări de a mă lăsa de el, împiedicate stupid de un simț al datoriei care cerea o cauză mai nobilă, Alternativa m-a făcut să pun la îndoială normalitatea industriei din care a fost scăpat pe piață. Dacă un astfel de produs poate fi pus la vânzare de către cineva, încep să mă întreb dacă nu cumva avem de-a face cu un simptom, și nu cu un accident nefericit. Este adevărat că grafica și engine-ul de joc sunt impresionante, cu mult peste restul elementelor de gameplay. Dar, chiar și așa, pot recomanda Alternativa numai pentru un studiu de caz. Da, ca exemplu de patologie clasică în domeniul designului și construcției unui adventure, și nu numai. Alternativa este un titlu din cele care trebuie jucate.

Marius Ghinea

VERDICT LEVEL

► grafica

► povestea, personajele

► puzzle-urile

► voice acting-ul

PE SCURT:

Din cauza numeroaselor probleme de logică și a deficiențelor de design, nu am avut decât alternativa să apelez la walkthrough-uri. Mult mai amuzante și interesante decât jocul mi-au părut comentariile și observațiile realizatorilor acestor walkthrough-uri, pe marginea diverselor probleme și inadverente descoperite de ei. Fie și numai pentru a te delecta cu aceste adnotări din walkthrough-uri, Alternativa merită jucată.

Gen Adventure Producător: Cendaur Productions Distribuitor: Politema Interactivă Ofertant: 3dmc.ro/alternativa/ ON-LINE: cendaurproductions.com

CERINTE MINIME:

Procesor: PIV 1 GHz Memorie: 2GB RAM Accelerare: 3D 512MB VRAM

ALTERNATIVA

Eu în joc la Alternativa aș juca vreo două din walkthrough-urile făcute pentru acest titlu. Observați că am evitat să fac un joc de cuvinte în secțiunea „Alternativă”. Nu pot să vă spun cât de greu mi-a fost să mă abțin.

6.2

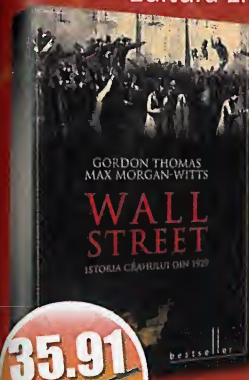
Wait a second! I hoped you came to find the truth and not to blame me!

It was impossible to return directly. I had to wait until the patrols around the Slums District changed to the night shift.

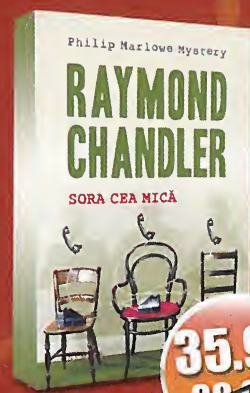
Librăria
CHIP
ONLINE.ro

**COMANDĂ ONLINE CĂRȚILE
ȘI AI PÂNĂ LA 10% REDUCERE***

Editura Litera



35.91
39.90



35.91
39.90

Editura Polirom



58.46
64.95

Editura Nemira



44.91
49.90

Editura Nemira

Editura Humanitas



Editura Polirom



31.50
35.00

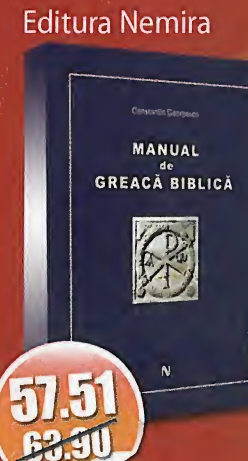


35.91
39.90

Editura Litera

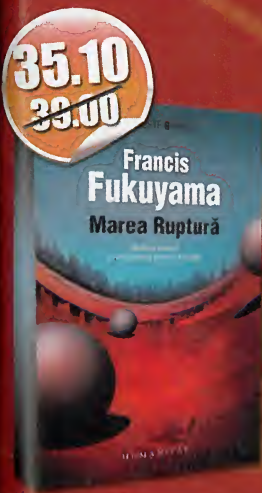


Editura Nemira



57.51
63.90

Editura Nemira



Editura Humanitas



26.96
29.95

Editura Humanitas



35.10
39.00



Editura Humanitas



31.50
35.00

Editura Humanitas

Detalii pe www.chip.ro/librarie,
pentru comenzi: Catalin Iordache, catalin.iordache@3dmc.ro, telefon: 0741.248.348, 0368.415.003,
*oferta valabila in limita stocului disponibil

Artă interactivă

JOCURI EXPERIMENTALE



Afirmam în precedentul special că, pentru mine, jocurile nu sunt artă. Nu că nu aş vrea să fie artă, din contră, de multe ori, cu cât sunt mai artistice, cu atât le apreciez mai mult, iar componentele unora dintre ele, cum ar fi grafica, muzica, artwork-urile, filmele, chiar şi povestea, pot fi incluse indiscutabil în ceea ce majoritatea (inclusiv eu) acceptă ca artă. Gameplay-ul însă, piatra de temelie a oricărei joc... nu. Ceva se strică atunci când sunt pus să omor 10 lei pentru piei, să sar peste platforme, să ținesc forme. În mintea mea, regulile impuse, de orice natură, sunt antagonice artei. Nu consider nici că mediul e prea tânăr, cum o dau la întors unii şi nici nu neg că, la fel ca un tablou (o carte, un film, o melodie), şi un joc poate fi la fel de bine contemplat, poate încanta, poate produce mirare, repulsie, te poate pune pe gânduri - te poate face să simţi. În momentul în care sunt însă „constrâns” să fac ceva, ori-

ce, pentru că altfel nu se poate... Ar putea fi considerat artă un tablou terminat pe jumătate, cu câteva pensule şi vopsele lângă el? Dar mai multe asemănătoare în care cealaltă jumătate a fost terminată de persoane necunoscute care au vizitat galeria? Dar dacă artistul le-ar impune vizitatorilor un anume traseu - contur, culori etc. - prestabil şi ar expune zeci de tablouri „identice”?

Mai spuneam şi că: „jocuri-artă” ar putea exista, dar nu s-ar mai numi jocuri. Ar trebui să nu aibă reguli, ar trebui să fie doar plimbări interactive, fără scop în sensul în care îl înţelegem noi gamerii, ar putea (cel mult) să spună o poveste, fără însă a o altera... Rânduri formulate ca o introducere pentru acest special, nu de alta, dar aflasem de pe surse că de fapt astfel de jocuri chiar există. Planul era să le prezint sub forma unui alt curent, numit (poate mai pompos decât primul): Thoughts and Dreams driven Games. Odată „testate” însă, am învăţat că pot fi mai mult

decât vise, gânduri sau filme interactive. Acum Artă Interactivă îmi pare un nume mai potrivit.

Majoritatea producătorilor sunt studenţi sau absolvenţi ai facultăţilor de arte în căutarea unui mediu de exprimare diferit de cele clasice. Persoane care, deşi hulte şi neînţelese, afirmă că jocurile sunt poate cel mai interesant şi mai complex mediu pe care l-au întâlnit. Calculatoarele personale au ajuns destul de puternice încât să reproducă satisfăcător (dacă ai talent) cam tot ce-ţi trece prin cap, iar interactivitatea este pentru ei ca o unealtă, ca un bonus, dar nu numai (după cum au şi ținut să mă contrazică). Titlurile prezentate nu sunt tocmai ceea ce considerăm noi în mod normal jocuri, cel puțin nu după sute, mii de ore de auto-condiționare, nu au un țel bine definit, nici măcar nu trebuie terminate, ele vor „doar” să transmită o stare, un gând, să șocheze, să aline, să aprindă discuții.

Rückblende. Dacă nu ai găsit încă răspunsul la întrebarea: la ce folosește un tablou, sunt toate șansele ca acest „joc” să-ți pară o prostie. Dacă însă poți aprecia munca unui om doar pentru frumusețea ei...



Rückblende

Windows PC, gratuit @ www.gutefabrik.com/rueckblende.html

Flashback este proiectul de diplomă în comunicații vizuale al danezului Nils Deneken. O animație-film interactivă asemănătoare cu Myst din punctul de vedere al deplasării (gameplay-ului), dar exact pe dos când vine vorba de personaje și mediu înconjurător. Aici personajele/amintirile sunt animate, iar decorul este cât se poate de real. Artistul a avut răbdarea să facă o machetă enormă și să plimbe o DSLR, cred (unde-i nea Caleb când ai nevoie de el?), peste ea. Jocul, scurt de altfel, dar gratuit, deci nimic de comentat, seamănă foarte mult cu un tablou, un tablou cu adâncime care-ți aduce aminte de vacanțele de vară petrecute (de erou) împreună cu părinții în jurul cabanei din mijlocul pădurii. Atmosfera este ajutată de muzica interesantă și de povestea tipic nordică, de filmările de calitate și de efectele de zoom și focus. Joc? Aproape deloc. Artă? Pentru mine, da.

The Graveyard

Windows PC, gratuit (sau 2\$) @ tale-of-tales.com/TheGraveyard/

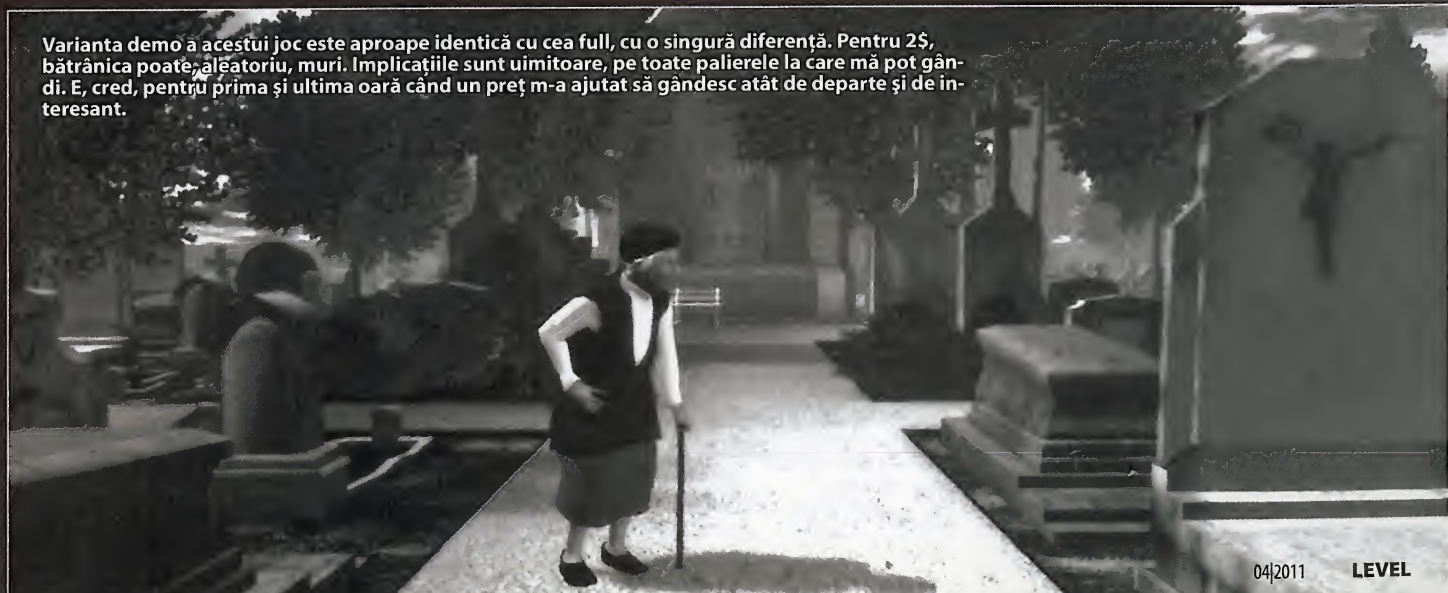
Îmi e imposibil să apreciez la adevărată valoare acest titlu, după părerea mea cel mai bun din cele prezentate aici, pentru că subiectivismul îmi e la cote regale. Tot ce poți face în Cimitir este să plimbi o bătrânică până la banca din capătul aleii, să o lași să se așeze să se odihnească, după care să o conduci înapoi spre ieșire. Trebuie să fii ghinionist în cel mai urât sens al cuvântului pentru a aprecia toate calitățile acestui titlu și, de fapt, dacă stau să mă gândesc bine, nu-i doresc nimănui să-l înțeleagă

pe deplin. Cimitirul pentru mine a fost în copilărie parc, iubeam pomii, crucile misterioase, bondarii, cântecul păsărilor, penumbra... deși încă nu le înțelegeam, gesturile sacre și vorbele calde, dar serioase ale mamailor impuneau respect, cumințenie. Odată cu anii, am început să-l simt și, bineînțeles, să cuprind mult mai mult din ce înseamnă, bucuria s-a transformat în melancolie, băncile erau porți către amintiri, o cișmea colo, un mormânt părăsit dincolo, castane pe jos. Acum... îmi e imposibil să

mai calc prin acel cimitir...

Bunica prezentată aici seamănă atât de mult ca alură cu a mea încât doare, aceleași gesturi de om cocoșat de boli, dar mai ales de moarte. Gesturi în același timp calde, calme, împăcate, imposibil de imaginat a mai fi posibile după atâta suferință. Copacii, liniștea, sunetele naturii, cavouriile, totul seamănă în acest pasaj cu vechile cimitire românești. Ce se întâmplă în momentul în care bătrânică se așază pe bancă îți electrizează și mai mult gândurile, simțurile. Dacă te prinde, titlul te face să dai tastatura deoparte (nu de alta, dar arată și sună extraordinar, screensaver și tot înseamnă ceva) și să te gândești la lucruri imposibil de imaginat în mijlocul unui joc.

Varianța demo a acestui joc este aproape identică cu cea full, cu o singură diferență. Pentru 2\$, bătrânică poate alerga, muri. Implicațiile sunt uimitoare, pe toate palierele la care mă pot gândi. E, cred, pentru prima și ultima oară când un preț m-a ajutat să gândesc atât de departe și de interesant.



Dinner Date

Windows PC, 5\$ @ thestoutgames.com/DinnerDate

„Este portretul lui Julian: de la dorințe și îndoieli la reflecții legate de prietena sa și locul lui în lume.”
Întârzierea prelungită a fetei invitată la masă începe să-i domine gândurile, deși are probleme mult mai mari la serviciu, cu șeful, ba chiar și cu prietenii. E interesant să poți să învârți în ciorbă, să înmoi pâinea, să bei un pahar și în același timp să-ți ascuți gândurile, nu tocmai cumintii sau cu minte. Să obsedezi la adresa prietenilor, să fumezi, să visezi la fata minune care-ți va rezolva toate problemele, să te imbeți. Natural, dar parcă prea sec, prea scurt, fără sclipirea la care te aștepti de la un titlu prezentat astfel. Însă, așa cum eu mă potrivesc mai bine cu cimitirele, în același fel sunt convins că și mulți „adolescenți” vor empatiza și se vor regăsi în vorbele acestui titlu. Poate-am văzut filmul de prea multe ori și am devenit imun.

Dublu Ve, pentru încă un pahar, eF, pentru o țigară sau Chiu, pentru a mai arunca un ochi la ceas. „Nu vreau să vină doar pentru una mică, vreau doar să ne ținem în brațe.” Clar! E beat!





Coil. La cererea producătorilor, nu dezvălui nimic din poveste, pot însă recomanda câteva din flash-urile (foarte bune de altfel ca jocuri) membrului doi al echipei: Florian Himsl. Grayscale și Rings and Sticks (bine, bine, tot eu am scris și Aether).

Coil

flash, gratuit @ edmundm.com/coil/

Edmund McMillen și-a început cariera ca producător de benzi desenate, dar a schimbat repede macazul către jocuri. Designer grafic pentru Braid și Gish, producător pentru Super Meat Boy și Aether (jos pălăria). Aether a fost și el prezentat în LEVEL și chiar și în cazul lui redactorul își pune întrebarea dacă poate fi considerat sau nu artă. Aether păcătuiește însă printr-un gameplay prea restrictiv, tipic platformer-elor, care te face până la urmă să uiți de partea artistică a jocului și să intri în tranșa gameristică pe care o cunoaștem cu toții. Coil este mult prea aburitor ca să te mai poți împiedica de joacă. De fapt McMillen e cu capul, îi place să deseneze testicule, dar mai ales monștri, unii dintre ei atât de deranjați/nți încât încă din clasa a treia învățătorul l-a trimis să-și facă un examen psihologic. Recunosc, prima tendință pe care am avut-o după ce am terminat scurt-ciudajul a fost să dau ochii peste cap și să trec mai departe, dar în timp... Unul dintre cele mai interesante muzee pe care le-am vizitat a fost cel de artă contemporană din Barcelona. Am găsit acolo paturi „explodeate” atârnând de tavan, un televizor alb negru „plin de purici” care repeta în continuu: „I am here, I make noise”, o cameră obscură în care te alergau (auditiv) elicoptere și așa mai departe. Mai, mai, că ne bufnea răsul și ne venea să ne închinăm cum fac ai bătrâni, dar, peste vreme, „arta” etalată acolo a rămas cu noi, vorbim cu plăcere despre ea, am avut de învățat. Cine sunt eu să spun nu bizareriei? Joacă experimentală în cel mai pur sens posibil.

PaperPlane

Windows PC, gratuit @ paperplane-game.com

Există un curent artistic numit artă naivă, populat de artiști, care nu au frecventat școlile de artă, ci au ajuns să-și constituie, pe cont propriu, atât viziunea, cât și mijloacele de exprimare plastică. PaperPlane s-ar în-

cadra, după părerea mea, perfect în acest curent. Zborul, ghidarea unui avion de hârtie, colorarea și explorarea sunt plăceri indiscutabile și toate par redată aici oarecum „naiv”. Păcat însă că produsul final lasă

mult de dorit atât din punct de vedere tehnic, cât și ideatic. Până și atitudinea artiștilor la adresa cererilor fanilor de a mai îndepărta din bug-uri mă deranjează. Nu spun că arta trebuie să fie pretențioasă sau perfectă, dar în momentul în care nu îndepărtezi mizeria de sub covorul persan și le dai tuturor posibilitatea să o vadă, ceva se strică. Sau mai știi, poate jocurile cu pretenții m-au făcut prea fițos.



La început nu era nimic, dar odată cu descoperirea curentilor de aer și trecerea avionului de hârtie prin ei, am început să-mi reamintesc cum arăta câmpul cu adevărat.

The Path

Windows PC, 10\$ @ tale-of-fores.com/ThePath/

Deși singurul joc de aici care-ți ia mai multe ore pentru a-l termina, The Path este cel mai hilit dintre toate. Problema, spun producătorii, este, paradoxal, chiar gamer-ul tradițional. Titlul clar nu se adresează celor care doresc jocuri normale, dar fiind categorisit așa (ca joc), majoritatea celor care-l vor încerca vor fi chiar aceștia. Soluția? Momentan niciuna, spun ei, dar se bucură și le mulțumesc tuturor care-i sprijină și l-au acceptat așa cum este. O poveste cu șase scufițe roșii, selectabile fiecare în parte, în care, dacă te duci direct la casa bunicii, nu se întâmplă nimic.

Dacă te mănâncă însă... și te va mânca, pentru că trebuie neapărat să vezi lupul, se întâmplă multe și ciudate. Pădurea de aici nu e cu nimic mai prejos decât cea

din Blair Witch, nu spun decât că, odată ce te-ai îndepărtat de drum, nu-l vei mai regăsi niciodată. Nu aș fi crezut că o să mă sperii vreodată atât de tare de o fetiță îmbrăcată în alb sau că am să vreau să găsesc lupul mai repede.

E deosebit de interesant să observi cum pădurea se schimbă de la o „scufiță” la alta, cum fricile și obsesiile uneia o ajută sau din contră. Mici gesturi și reacții

și... bineînțeles, lupul. The Path aproape m-a convins că jocurile pot fi și jocuri și artă în același timp. Pare că, în cazul meu, tot ce au de făcut este să nu traseze nicio regulă evidentă, să lase loc interpretărilor, iar sfârșitul să nu fie chiar sfârșit.



Spectre

Windows PC, gratuit @ spectregame.com/

Spectre este exemplul clasic de joc care urlă din toate puterile: artă - artistic, dar undeva pe drum își pierde suflul și, poate chiar fără să ne dăm seama, începe să deranjeze. Este povestea lui Joseph Wheeler, un bătrânel care bate la ușa de dincolo și încearcă să-și amintească cele mai importante nouă momente din viața lui.

Nivelurile sunt ani și locuri din propria-i copilărie, adolescență, tinerețe etc., de unde poți alege amintiri albe, plăcute, sau negre, mai puțin plăcute.

Peste 100 de gânduri se combină și se schimbă odată cu avansul tău spre unul din cele peste 50 de finaluri bruste și nu întotdeauna clare. Apreciez bineînțeles ideea, micile schimbări din amintirile lui odată cu intersectarea al-

tora sau cu insistența, finalurile multiple, ambiguitatea, chiar și grafica, dar nu pot să nu remarc și porțiunile de platforming impuse atât de inadecvat (de ce trebuie să sar peste cubulețe pentru a-mi aduce aminte o față, de ce trebuie să mă ferească de biluțe?), vocea de om de 40 de ani, deși bătrânelul are 73, care-și aduce aminte atât de perfect orice și încearcă din răspunderi să impună tristețe chiar și acolo unde nu e cazul, aburitoare, plictisitoare chiar după ce o auzi a 200-a oară și, nu în ultimul rând, auto-pretențiozitatea, într-un joc prea puțin pretențios pentru a o putea încorpora. Joc? Aproape. Artistic? Da. Artă? Arta nu se discută (mai ales când nu știi ce să spui).



După jocurile gri suntem noi comunitatea, lasă arta, hai cu tata și încearcă realitatea. Spectre încearcă prea mult pentru propria-i zestre.



Tot pe vine

Sarcina de a găsi alte jocuri-artă care stau să apară s-a dovedit una foarte grea. Se pare că le place să răsăre ca ciupercile. Avem Bohm, un tamagotchi cu copaci sau bonsaim interactiv cum vreți voi, care din păcate nu cred că va fi un succes pentru că grafica nu este atât de contemplativă pe cât o cere scopul. Și TRAUMA, un joc deosebit de interesant, atât ca gameplay (ce chestie), cât și ca idee. O femeie se trezește la spital după un accident de mașină și începe să albe vise ciudate. Să nu uităm grafica, sunetele, vocea... ce grafică...

Mandate of Heaven Mod pentru Crysis

Modul de față se prezintă sub forma unei misiuni single player pentru jocul Crysis, iar acțiunea cu care se laudă se petrece într-un parc public înțesat cu rebeli ai armatei chineze. Suntem undeva în China, mediul de joc este deschis explorării și foarte detaliat, iar incursiunea în parcul cu pricina scoate la iveală bătălii intense și moduri multiple de a atinge obiectivul final - asasinarea unui general nord-coreean.

Mandate of Heaven este un joc cât se poate de simplu, misiunea pe care ne-o dă fiind una extrem de scurtă. Pe de altă parte, excelează la capitolul gameplay, creatorul modului concentrându-se strict pe mecanica de joc care a făcut din jocul original un titlu atât de atractiv pentru fanii pac-pac-ului. Să vânez coreeni (d-ăia răi, evident) prin junglă n-a fost niciodată atât de distractiv până la Crysis, să recunoaștem.

Gameplay-ul solid din Mandate of Heaven este acompaniat de atacuri din aer și o luptă antrenantă împotriva generalului nord-coreean și a gărzilor sale echipate cu nano-costume. Atât generalul, cât și gărzile sale folosesc cu inteligență abilitățile costumelor, mai ales invizibilitatea, reușind să transforme întâlnirea dintre părți într-o luptă tactică deosebit de antrenantă. La rândul lor, armele se prezintă într-un număr redus, iar

obiectivele secundare nu abundă. Însă nu le-aș putea numi neajunsuri, pentru simplul motiv că experiența de joc se mulează perfect pe stilul de joc al fiecărui jucător în parte, exact ca în Crysis.

O altă calitate a modului este că încurajează explorarea, clădirile vizibile din depărtare momindu-te să te abai de la obiectivul principal, măcar să le vizitezi. Există însă și o

serie de obiective secundare, ce implică distrugerea a trei baterii antiaeriene pentru a permite atacarea din aer a culcușului ce-i ține generalului nord-coreean de cald. Evident, bateriile sunt plasate în colțuri îndepărtate ale hârții, iar ca să ajungi la ele, vei vizita zone care ar fi riscant să trecă neobservate în mod normal. Și ai ce vedea.

Dar pentru că pomeneam de moduri multiple în care poți atinge obiectivele, merită dat un exemplu, și anume urcușul către un templu, ce duce către obiectivul principal. Obiectivul în cauză poate fi atins în două moduri - pe lângă coastă, parcurgând niște terase arătoase, sau printr-o peșteră, apoi printr-un cimitir și o a doua peșteră, drum care te va duce exact în fața templului. Orice cale ai alege însă, de obiecte interesante și inamici nu vei duce niciodată lipsă, Mandate of Heaven fiind

exemplul perfect de joc în care luptele furibunde se îmbină armonios cu explorarea. Nici că puteam aștepta mai mult de la un mod pentru Crysis, poate mai puțin durată, dar chiar și așa, Mandate of Heaven rămâne o experiență memorabilă.

Ca fapt divers, numele Mandate of Heaven vine de la un concept filozofic chinezesc tradițional, ce ține de legitimitatea conducătorilor. Acesta spune că Cerul binecuvântează autoritatea unui conducător, dar va fi nemulțumit de orice regim despot și îi va retrage mandatul, provocând detronarea conducătorului acestuia. Mandatul Cerului va fi apoi transferat celui care se dovedește mai vrednic.

Mandate of Heaven se află pe DVD-ul acestei ediții, în secțiunea MODs.



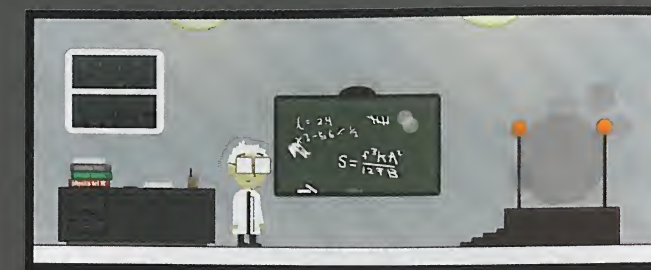
Incertitude

In Incertitude, avem ocazia să îmbrăcăm halatul doctorului G. Borowskistein, om de știință cu acte în regulă, mereu pus pe diverse de experimente. În cel mai nou experiment al său, doctorașul studiază umbrele, iar acum se confruntă cu o problemă neprevăzută ce a intervenit în planul său mare, dându-l peste cap. Mașinăriile din laborator au luat-o brusc și dintr-o dată razna, iar el este teleportat într-o lume ciudată. Bineînțeles, doctorul trebuie să scape, iar nouă ne revine misiunea să-i purtăm pașii către finalul fiecărui nivel în parte, rezolvând diverse puzzle-uri ce-i țin calea. Unele implică aranjarea unor obiecte într-o anumită ordine,

dar există și monstruoziități care abia așteaptă să îi sară în spinare, precum și teleportare care îl ajută să ajungă în locuri de neatinț în condiții normale.

Incertitude constă în 10 niveluri presărate cu monștri numai buni de căsăpit, obiecte manevrabile, puzzle-uri provocatoare, muzică relaxantă și grafică 2D simplă, dar frumoasă. Eroul se poate deplasa la stânga și la dreapta, poate sări, iar la nevoie, chiar să folosească o armă. Așadar, controlul este simplu. Însă pe cât de simplu este la început jocul, pe atât de dificil devine într-un timp foarte scurt, punându-ți îndemânarea la grea încercare. Așadar, fii pregătit să mori destul de des.

Designul nivelurilor este reușit, însă puzzle-urile numai ușoare nu sunt. În multe situații, durează destul de mult până să-ți dai seama ce ai de făcut pentru a trece peste un obstacol, iar apoi să-ți folosești la maximum



Doctor G. Borowskistein is performing experiments at his lab for his theory on the physics of shadows.

talentul de acrobat pentru a rămâne în viață. Jocul oferă, în schimb, posibilitatea de a-ți salva progresul, astfel că nu vei fi nevoit să-ți iei de la capăt pentru a trece peste etapele sale mai dificile.

Singurul neajuns ar fi că-i lipsește diversitatea, care ar fi putut să atragă mai multe categorii de jucători, nu doar pe fanii genului. Poate că nu i-ar fi stricat nici nisaiva efecte de sunet în plus, însă chiar și așa, Incertitude este un joc excelent, cu puzzle-uri și elemente de platforming deosebit de provocatoare, iar până să-l terminați, vă va pune destul de des pe gânduri. Prin urmare, nu-l veți termina într-un timp scurt, iar longevitatea contează.

Incertitude se află pe DVD-ul acestei ediții, în secțiunea EXTRA.

KIMO

„Acum știu și înțeleg DSLR-ul meu.”

„În sfârșit am înțeles: AM NEVOIE DE UN DSLR!”

FOTO-VIDEO
Workshop Digital

Pentru detalii și înscriere vă rugăm să accesați www.chip.ro/workshop

SEMINAR: Introducere în fotografia digitală

9 aprilie 2011
București

STRUCTURA SEMINARULUI „INTRODUCERE ÎN FOTOGRAFIA DIGITALĂ”

Seminarul se va desfășura pe parcursul unei singure zile și are ca scop familiarizarea participanților atât cu aspectele pur tehnice ale fotografiei, cât și cu regulile de compoziție și cromatică.

Pentru orice alte informații vă stăm la dispoziție pe e-mail, marketing@3dmc.ro, sau la numărul de telefon 0722 523 135, Leonte Mărginean.

CURS TEORETIC

- Tipuri de aparate fotografice. Caracteristici, avantaje și dezavantaje.
- Explicarea noțiunii de rezoluție și a modului în care este generată.
- Modul de funcționare a elementelor optice.
- Lumina și balansul de alb. Reglarea corectă a acestuia din urmă.
- Moduri de focalizare și folosirea eficientă a acestora în diverse situații.
- Utilizarea corectă și eficientă a programelor aparatelor foto.
- Meniurile aparatelor foto: ce este necesar și în ce situație?
- Reguli de compoziție: care este diferența dintre o poză și o fotografie?

Parteneri media:





Program: Tomahawk1

Pe vremea mea, nepoțelor, singurul lucru care te convingea să cumperi un joc era titlul și eventualele recomandări din partea amicilor mai tehnologizați decât tine. N-aveam internet, nu descoperisem Hobbit-ul, iar pe copertele casetelor din comerț troneau liste peste liste (scrise cu pixul în cazul comercianților care nu-și permiteau un copiator și o imprimantă sau cu creionul în cazul celor care nu-și permiteau un pix) și nu un artwork frumos cum s-ar fi întâmplat dacă eu aș fi avut bani și ei o lege a drepturilor de autor. Prin urmare, când am văzut TOMAHAWK, scris caligrafic, cu majuscule îngroșate, printre alte șase titluri care nu-mi spuneau mai nimic, am crezut că mi-a pus Karl May mâna în cap. Proaspăt ieșit din Vestul Sălbatic al lui Herr Karl, am cumpărat pe loc caseta, în speranța că, la ceas de seară, după ce-mi termin temele, voi scalpa măcar o familie de coloniști care i-au speriat bizonii vărului meu, șeful Domnului, nu mi-au trecut încă printre sondele din spatele curții), nu eram la curent cu obiceiul americanului de a-și boteza mașinăriile de război cu nume împrumutate de la vechii (și foștii) ocupanți ai lumii noi. Așadar, eu mă așteptam la un joc cu indieni și am primit un simulator de Apache. AH-64 cel măsliniu, nu omul cel roșu. Karma is a bitch, ar fi spus jupânul Ciolan dacă engleza lui - exact aceeași engleză care l-a convins să-mi cumpere un joc cu mașini crezând că-i șah - i-ar fi permis să folosească asemenea construcții complexe.

D BREAK - CONT repeats, 0:1

N-am avut eu norocul să dau de un HAWK antediluvian, ci mi-a picat în brațe chiar un sim serios. Cât de serios? Pe cât de serios îi permiteau să fie inginerii de la McDonnell Douglas și cei 48 „dă kilo” ai Spectrumului. Și i-au permis cam multe, pentru că mi-au trebuit vreo câteva zile ca să mă prind cum să decolez, să mențin elicopterul la o altitudine constantă și, desigur, cum să trag cu tunul/racheta. Au urmat câteva săptămâni de zbor acrobatic (nu intenționat), iar ceva mai târziu am reușit să deprind niște șmecherii care mi-au fost de un real folos câțiva ani mai încolo, când am pus mâna pe alt simulator de elicopter. Băi, e greu să zbori la 12 ani, când nici măcar formula deplasării unui Abrams pe un plan înclinat n-o cunoști, fără manual și fără joystick. Adevărul e că trei sferturi din timp băntuiam ca orbetele între cer și pământ, printre piramide mai mici (copacii) și piramide mai mari (munții), și habar nu aveam ce fac. Dar simțeam că pe ecran se întâmplă ceva important și serios și poate, dacă voi insista îndeajuns de mult, o să aflu exact ce. Și-atunci să vezi circ aerian! Pe moment îmi era de ajuns că zburam cu un elicopter, măcelul putea să mai aștepte. A venit și el. Mai târziu, și oricum nu contează cum, mai importante sunt lecțiile predate de musiu Tomahawk. Unu, casetele pirat ar trebui să fie livrate cu note explicative, să nu mă trezesc cumpărând un simulator de submarin (da, mi s-a întâmplat cu Silent Service) crezând că e joc cu ninja/spioni/femeigoale. Doi, elicopterul e o sculă complicată, nu degeaba i-au trebuit omului câteva milenii să-l inventeze. Și trei, să înveți un joc complex este o experiență deosebit de plăcută, plină de surprize, nu știu de ce se feresc toți de ele ca de dracu.

0 OK, 0:1

A GAME OF THRONES

THE CARD GAME



A card game of thrones?

Mai sunt câteva săptămâni până la debutul serialului A Game of Thrones pe HBO, serial bazat pe ceea ce este, pentru mine, cea mai bună serie de cărți scrisă vreodată. Nu accept opinii contrarii. Din păcate, autorul cu inițialele tradiționale (George R. R. Martin) mă tachinează cu a cincea carte din serie din toamna lui 2005 și tot promite că nu mai are mult. Așa că, în lunga așteptare după A Dance With Dragons, mă delectez cu altă saga (The Dark Tower a lui Stephen King) și diverse produse A Song of Ice and Fire: serialul azi-măine, A Game of Thrones boardgame de care scriam mai demult și acum, din dărnicia celor de la Taraba de Jocuri (punct ro), am în posesie un joc de cărți Game of Thrones.

Nu am scris eu despre foarte multe jocuri de cărți. Cred că au fost doar Citadels și The Witcher înainte, iar despre MTG, care îmi ocupă majoritatea timpului de nerd-gamer, nu prea are rost să scriu în detaliu dacă nu știți imaginea mai amplă. Chestia cu tot ce e „card game” și nu e Magic The Gathering sau clonă a acestuia este că se pierde într-o nebulosă undeva între boardgame și joc de cărți. The Witcher și Citadels sunt undeva la granița cu boardgame-ul deși nu au o „tablă” în sensul adevărat al cuvântului, iar A Game of Thrones e cu un picior în pragul jocurilor de cărți deși are o cutie identică de mare cu cea a boardgame-ului și o placă de carton ca una din componente.

Magic – the Thronering

Nu vă speriați când auziți de cutie. Vă asigur că puteau lejer împacheta jocul într-un recipient de dimensiunea unei foi A5, dar au ținut neapărat să pună bucata de carton de care vorbeam înainte care are mai mult rol de ajutor pentru vizualizare decât altceva. Ca puțin background (vă rog să mă opriți dacă mă lungesc prea mult, dar aș putea vorbi despre seria asta zile în șir), A Song of Ice and Fire are un univers fantasy medieval în care magia, elfii și paladinii au foarte puțin loc. Asta pentru că majoritatea spațiului e ocupat de jocuri de putere între nobili, intrigi de toate felurile (cum ar fi relația incestuoasă și adulterină între regină și fratele ei ge-

măn) și mizeria claselor de jos. E o lume fără absoluturi morale sau antagoniști. Nu există orci sau Darkspawn, zmei, Reaperi, Salamandra, Monolith, Sith, Scourge, Zerg, Jokeri, roboți sau naziști cum v-ați obișnuit, în schimb există personaje cu ambiții și motivații, unele mai ușor de agreeat decât celelalte (niciodată aceleași pentru doi cititori) cu un scop comun: fiecare vrea puterea. Și sincer, jocul de cărți reușește să ilustreze feelingul general al cărților destul de bine.

În cutia de bază vin patru pachete reprezentând patru din Casele tărâmului Westeros: Stark (nobilii din nord, onorabili câteodată până dincolo de limita prostiei), Lannister (cea mai bogată Casă și totodată cea mai



Un fel de Guvern, dar fără Boc. Deci Fantasy.



Casa Stark cea overpowered

Cam 85% din suprafața acestei poze nu e vitală pentru joc

ambitioasă), Baratheon (Casa care deține Tronul) și Targaryen (Casa exilată pe continente mai exotice care la începutul seriei e compusă din ultimii doi copii ai acestora). Aceste caracteristici determină stilul de joc al fiecărei case: Stark, de exemplu, vor avea personaje mai puțin puternice, dar care își conferă reciproc bonusuri, în timp ce Baratheon se bazează mai mult pe forță brută și personaje independente.

Cărțile au trei tipuri importante: Personajele, Atașamentele și Evenimentele. Personajele sunt nucleul oricărui deck, având o caracteristică de putere care determină (evident) puterea cărții atât în atac, cât și în apărare. Alte caracteristici importante ale cărții sunt tipul de atacuri și apărări în care pot participa: Militare, Intrigă și Putere, precum și alte abilități unice fiecărei cărți sau cuvinte cheie care determină cum sunt afectate de celelalte personaje. Atașamentele pot fi orice: o armă, un companion sau gardian, precum și diferite condiții (cum ar fi, spre exemplu, o boală care slăbește personajele). O armă îi poate da un bonus de forță personajului, în timp ce un bodyguard ar putea fi sacrificat pentru a salva personajul.

Evenimentele sunt cărți care pot fi jucate o dată, își fac efectul și dispar. Nu există o regulă pentru ceea ce face un eveniment, fiecare fiind unic în felul său, dar toate au un impact simțitor asupra jocului. De exemplu, un eveniment din pachetul de Stark distruge toate personajele care fac un atac militar, lăsând inamicul complet descoperit.

Aș mai putea menționa zonele, care pot face mai multe chestii, dar cel mai des dau un bonus de aur (resursa de bază în joc) sau ieftinesc cărțile jucate. Jocul se



poate juca în doi, trei sau patru jucători, iar mai jos o să rezum cum...

Ze plot thickens...

Orice pachet mai trebuie să aibă și șapte (exact) cărți de plot separat. Fiecare tură începe cu jucătorii alegând cartea de plot pe care o vor juca în acea tură. Acestea sunt descoperite deodată. Pe o carte de plot există câteva informații relevante în afară de evenimentul major pe care îl ilustrează: Prima este venitul. Cantitatea de aur pe care jucătorul o primește în acea tură. A doua este inițiativa. Jucătorul cu cea mai mare inițiativă începe. Ultima este pur și simplu damage-ul pe care îl va da un jucător în acea tură cu atacurile sale. În plus față de aceasta, fiecare plot card are un efect unic care se întâmplă pe loc sau e activ pe parcursul turei.

Urmează alegerea titlurilor pentru acea tură. Nu voi intra prea mult în detaliu. Titlurile sunt doar condiții care îi oferă anumite avantaje jucătorului, iar majoritatea primesc bonusuri de la jucătorii cu un anume titlu și îl au ca inamic pe altul. E o mecanică trivială în doi jucători, dar mult mai relevantă în mai mulți pentru că încurajează crearea de alianțe.

După ce jucătorul și-a tras cărțile (două pe tură) și a primit banii ce i se cuvin, urmează faza de recrutare...

Du-te la oștire!

Faza de recrutare e destul de simplă: Plătești costul unei cărți și o pui jos. În acel moment, cartea devine activă și toate abilitățile sale, dacă există, afectează restul mesei. Urmează faza de atac.

Atacurile se numesc aici „provocări” și pot fi de cele trei tipuri expuse mai sus. Pentru a ataca, jucătorul trebu-

ie să întoarcă oricâte personaje 90 de grade pentru a marca faptul că au atacat (jocul o numește „a ingenunchea”). Puterea lor totală devine valoarea atacului. Jucătorul atacat poate face același lucru cu un număr de personaje ale sale pentru a apăra. Dacă forța atacului este mai mare sau egală cu forța apărării, atacul are succes și provoacă pierderi egale cu valoarea de pe plot card. Un atac militar va forța apărătorul să omoare două personaje la alegere, un atac de intrigă va avea ca efect aruncarea unui număr de cărți, iar unul de putere ia un număr de tokenuri de putere (Doamne, ce urâsc să traduc termenii ăștia) din rezerva generală. De obicei un calcul simplu îți arată dacă ai șanse să aperi un atac, dar chiar dacă nu ai, e indicat să aperi cu cel puțin un personaj, altfel, indiferent de tip, atacatorul va fura putere de la tine.

După atacuri, urmează faza de dominare în care primește putere jucătorul cu cea mai multă forță „neingenuncheată” pe masă. Scopul ultim al jocului este de a acumula 15 putere.

Și totuși...

Jocul e foarte antrenant, este nevoie de un pic de gândire strategică și management al resurselor, iar deși nu e deloc necesar să fi citit cărțile, e mult mai distractiv să știi ce se întâmplă și cine sunt personajele de pe masă. Dar nu pot să nu dau măcar o bilă neagră la capitolul game design. În primul rând, sunt câteva lucruri minore pe care manualul nu le discută, iar asta se simte câteodată. De asemenea, câteva aspecte ale jocului sunt prea haotice pentru un joc de cărți. Poate sunt eu prea obișnuit cu Magic the Gathering, dar nicio carte care a fost jucată în tura curentă nu ar trebui să fie capabilă de atac, ca regulă generală.

În plus, deckul de Stark mi s-a părut mult prea puternic. Există o zonă care dă +2 la forță tuturor personajelor tale, iar în pachetul de plot au o carte care distruge toate personajele de pe masă (iar un astfel de efect într-un card game e o chestie destul de serioasă). Dar băieții știu să își scoată banii. Deckurile sunt 100% personalizabile cu pachetele expansion care sunt multe și variate, iar spre deosebire de Magic the Gathering, dat fiind că nu există concursuri organizate, nu e nici pericolul de a investi prea mult în el.

... atât de mult încât ești nevoit pe urmă să scrii articole în LEVEL ca să nu mai trebuiască să mergi la ieșirea din oraș după apusul soarelui.

Ofertant: www.tarabadejocuri.ro

Paul Policarp

HARD DISKURI EXTERNE

DE 2,5 ȚOLI - TERABIȚI ÎN BUZUNAR

Dacă începem să adoptăm SSD-uri în notebook-uri sau desktop-uri, va trebui să achiziționăm un hard disk extern încăpător. În definitiv, trebuie să folosim cumva conexiunile rapide la internet, nu?

Dacă în cazul procesoarelor sau al plăcilor video vechile modele se iefinesc, dar nu-i atrag pe foarte mulți utilizatori din cauza faptului că sunt din ce în ce mai flămânzi după performanță, la hard diskuri situația este un pic diferită. Cu noile tehnologii precum USB 3.0, SATA 3 sau cu performanța de a „îndesa” până la 1 TB de date pe un singur platan al unui hard disk de 3,5 Țoli, scăderea prețurilor la hard diskuri, fie ele și externe, era inevitabilă. Cei mai mulți dintre utilizatorii de notebook-uri sau netbook-uri au loc în sistemele lor portabile pentru un singur hard disk. În momentul în care trec de exemplu la utilizarea unui SSD, mult mai mic ca spațiu, un hard disk extern devine indispensabil chiar și pentru sarcinile de zi cu zi. Adevărul este că, la capitolul performanță, SSD-ul poate fi o revelație pentru posesorii de sisteme de orice gen, însă faptul că majoritatea celor care au adoptat o astfel de soluție s-au orientat către o capacitate de stocare de 64 GB nu face decât să reconfirme prețul foarte mare de achiziție. Astfel hard diskurile externe construite în jurul unui hard disk de laptop de 2,5 Țoli devin încet-încet cea mai fiabilă soluție. Confortul de a nu fi legat tot timpul la priză, la care se adaugă și o greutate apropiată mai degrabă de cea a unui telefon mobil decât a unui hard disk, pe care îl transportăm cu câțiva ani în urmă de la un prieten la altul, justifică cei câțiva zeci de bani în plus pe GB de spațiu.

În urmă cu aproximativ un an, un hard disk extern de 500GB cu alimentare de la USB era mai apropiat de pragul psihologic de 100 de euro, iar acum este mai apropiat de 100 de dolari. Dacă până nu demult era aproape înimaginabil să poți avea 1 TB de spațiu dintr-un singur hard disk de laptop, același TB poate sta acum în buzunar lă-

gă portofel. LaCie Rikiki poate să trimită sau să primească date la 100 MB/s, iar în cazul în care sunteți destul de norocoși să aveți o interfață USB 3.0, se comportă foarte bine și la folosirea unui port USB 2.0. A-Data CH94 este un model care a atins de asemenea capacități de până la 1 TB și, chiar dacă modelul din laborator avea o capacitate de „doar” 500 GB, construcția cu cablu miniUSB integrat și designul compact l-au evidențiat ca având o construcție inteligentă. LG HXD5 sau netbook friend, după cum îi spun producătorii, este unul din cele mai mici hard diskuri externe pe care le-am testat. Chiar dacă modelul celor de la LG nu este unul din cele mai performante, cu un raport bun preț/performanță și un colorit variat, acesta reprezintă o soluție foarte bună pentru persoanele cu un simț estetic mai dezvoltat. Dacă ați reușit să faceți trecerea la USB 3.0 atât cu sistemul desktop de acasă, cât și cu netbook-ul folosit în deplasări, NH01 de la A-Data este o soluție performantă pentru a profita pe deplin de noua interfață. Deși utilizatorii de medii de stocare au asociat pentru o foarte lungă perioadă de timp compania Verbatim cu ideea de CD-uri și DVD-uri, linia de hard diskuri Store'n'Go nu face decât să reconfirme performanța și tradiția brandului în acest domeniu. Dacă fiabilitatea dispozitivelor unui producător care creează atât carcasa, cât și hard diskul din interior vă atrage și în ceea ce privește hard diskurile externe, Seagate este responsabil atât de carcasa albastră cu leduri care să indice activitatea din interior, cât și de platanele care vă păstrează cei 320 GB de date.

În definitiv, designul, performanța și prețul sunt reperele care vor defini următoarea voastră achiziție a unui hard disk extern. Ordinea în care cele trei criterii menționate mai sus vor influența decizia de cumpărare rămâne la latitudinea voastră.

Alexandru Puiu

SPECIFICAȚII:
Capacitate: 320 GB
Interfețe: USB 2.0
Dimensiuni (mm)/Greutate (g): 130 x 80 x 13 /185
Rată de transfer Scriere/Citire Crystal Disk Mark (MB/s): 32,51/19,11
Rată de transfer Scriere/Citire HD Tach (MB/s): 31,3/20,2
Ofertant: SigmaNET Computers
Preț estimat (LEI): 298

Seagate FreeAgent Go 320GB
ST903203FBD2E1-RK

A-Data Classic CH94
500GB ACH94-500GU-CBK

SPECIFICAȚII:
Capacitate: 500 GB
Interfețe: USB 2.0
Dimensiuni (mm)/Greutate (g): 130 x 87 x 20/190
Rată de transfer Scriere/Citire Crystal Disk Mark (MB/s): 33,45 /28
Rată de transfer Scriere/Citire HD Tach (MB/s): 33,7/27,2
Ofertant: Partenerii A-Data
Preț estimat (LEI): 265

SPECIFICAȚII:
Capacitate: 500 GB
Interfețe: USB 3.0
Dimensiuni (mm)/Greutate (g): 134 x 80 x 15 /210
Rată de transfer Scriere/Citire Crystal Disk Mark (MB/s): 76,11 /73,15
Rată de transfer Scriere/Citire HD Tach (MB/s): 61,4 /59,3
Ofertant: Partenerii A-Data
Preț estimat (LEI): 295

A-Data Nobility NH01
500GB SuperSpeed
ANH01-500GU3-CBK

SPECIFICAȚII:
Capacitate: 500 GB
Interfețe: USB 2.0
Dimensiuni (mm)/Greutate (g): 122 x 81 x 12 /200
Rată de transfer Scriere/Citire Crystal Disk Mark (MB/s): 32,58 /21,45
Rată de transfer Scriere/Citire HD Tach (MB/s): 32,1 /20,5
Ofertant: Partenerii LG
Preț estimat (LEI): 320

LG HXD5 500GB

SPECIFICAȚII:
Capacitate: 500 GB
Interfețe: USB 3.0
Dimensiuni (mm)/Greutate (g): 125 x 80 x 18 /182
Rată de transfer Scriere/Citire Crystal Disk Mark (MB/s): 86,88 /77,34
Rată de transfer Scriere/Citire HD Tach (MB/s): 68,5 /64,9
Ofertant: Partenerii Verbatim
Preț estimat (LEI): 325

Verbatim Store 'n' Go 500G

LaCie Rikiki USB 3.0

SPECIFICAȚII:
Capacitate: 1 TB
Interfețe: USB 3.0
Dimensiuni (mm)/Greutate (g): 118 x 75 x 19 /225
Rată de transfer Scriere/Citire Crystal Disk Mark (MB/s): 109,7 /100,3
Rată de transfer Scriere/Citire HD Tach (MB/s): 85 /83,9
Ofertant: Partenerii MICRO Components
Preț estimat (LEI): 558

LaCie 5big Network 2
aproximativ 3000 de lei

Având la bază 5 hard diskuri interconectate în RAID 5 sau RAID 6 (hot-swap), acest model de la LaCie s-ar putea să devină idolul pasionaților de TB. Disponibil cu 5 TB, 7,5 TB și 10 TB, 5big Network nu este doar o cutie mare, ci și un pachet complex de funcții în „haine de firmă”. Desenat de Neil Poulton, acest NAS poate fi integrat în rețeaua locală prin 2 porturi Gigabit (10/100/100) care operează în funcție de necesități. Dacă un port LAN se defectează, celălalt preia tot traficul (failover), iar dacă un port este solicitat excesiv, traficul se împarte în mod egal pentru a evita congestia datelor (load balancing). Dacă nu vă sunt suficienți cei 5 sau 10 TB, merită să rețineți că vine și cu 4 host-uri pentru a mai conecta alți câțiva TB de spațiu prin 2 x USB-uri sau 2 x eSata.

Logitech Harmony 900

Dispozitiv pentru armonie în casă

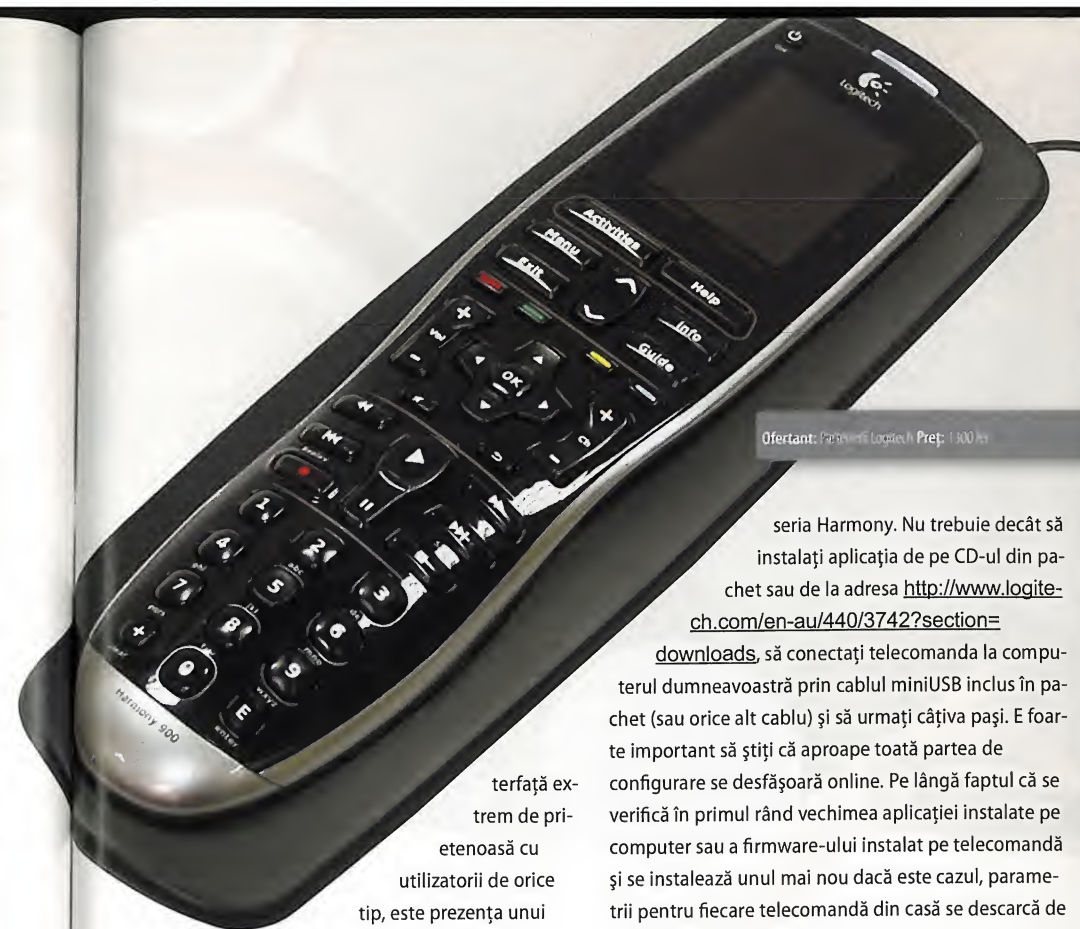
Cu cât acumulezi mai multe dispozitive în casă, cu atât vezi că se umple masa de telecomenzi. Dacă în urmă cu 10-15 ani rar se întâmpla să vezi încă o telecomandă pe lângă cea de la televizor, acum ajungi cu ușurință la cinci, dacă nu mai multe. Un scenariu simplu ar fi: o telecomandă pentru televizor, una pentru set-up box-ul pentru televiziunea digitală, una pentru playerul DVD/Blu-ray, una pentru sistemul de boxe, la care se poate adăuga foarte ușor una pentru un video recorder pe care nu-l mai folosești sau o combinație stereo ai cărei ani de glorie au apus de mult. Pentru acest scenariu există telecomenzi universale și, deși foarte mulți au ajuns să asocieze acest concept cu telecomenzile din piață de la ruși, pe care le puteți folosi în locul telecomenzii de la televizor care s-a defectat, aici nu este vorba de acele telecomenzi.

Acum câțiva ani, Logitech a început să creeze o linie de dispozitive high-end intitulată Harmony, al căror unic scop este înlocuirea acelor telecomenzi care, cu cât au mai multe butoane, cu atât devin mai complexe, sau, și mai rău, necesită un manual. Chiar dacă inițial înlocuirea celor cinci telecomenzi sau mai multe cu una singură ar putea părea un moft, după ce ai fost „inițiat” în taina telecomenzilor universale, veți vedea că nu e așa. Deși unele telecomenzi din gama Harmony se apropie de dimensiunile unei rame foto și se ascund aproape integral în spatele unui ecran sensibil la atingere, încă se mai creează și modele care sunt apropiate de conceptul clasic de telecomandă în ceea ce privește designul. Unul dintre aceste modele este Harmony 900.

Impresionant încă de la prima interacțiune, cu un pachet complex de funcții, dar mai ales un pachet

complex de accesorii, Harmony 900 reprezintă o gamă de dispozitive într-unul singur. Pe lângă telecomanda în sine, în pachet mai găsiți: un receptor RF (radio frequency – frecvență radio), un dock care funcționează și ca stație de încărcare, un cablu USB, două transmițătoare infraroșu, două încărcătoare la priză, o baterie litiu-ion pentru telecomandă, un CD pentru instalarea aplicației de configurare pe PC, un manual și o lavetă pentru ștergere. Cum am zis – pachet complex de accesorii. Cel mai mare avantaj al acestui model față de altele de pe piață este utilizarea tehnologiei de radio frecvență în defavoarea celei infraroșu. Astfel puteți comunica mult mai ușor cu dispozitivele preferate, fără niciun fel de interferență, chiar și prin anumiți pereți. Chiar dacă s-a făcut această trecere, pentru a menține compatibilitatea cu majoritatea dispozitivelor, s-a apelat la o combinație dintre un receptor radio și două emițătoare infraroșu.

Harmony 900 este extrem de plăcut de ținut în mână, iar combinația dintre plastic și cauciuc integrat într-o formă ergonomică încurajează o utilizare de lungă durată fără niciun fel de probleme. Un avantaj major al acestui dispozitiv, care se reflectă într-o in-



seria Harmony. Nu trebuie decât să instalați aplicația de pe CD-ul din pachet sau de la adresa [http://www.logitech.com/en-au/440/3742?section=](http://www.logitech.com/en-au/440/3742?section=downloads)

downloads, să conectați telecomanda la computerul dumneavoastră prin cablul miniUSB inclus în pachet (sau orice alt cablu) și să urmați câțiva pași. E foarte important să știți că aproape toată partea de configurare se desfășoară online. Pe lângă faptul că se verifică în primul rând vechimea aplicației instalate pe computer sau a firmware-ului instalat pe telecomandă și se instalează unul mai nou dacă este cazul, parametrul pentru fiecare telecomandă din casă se descarcă de pe internet. Din păcate, aplicația de pe computer și telecomandă nu poate afișa conținut decât în 13 limbi, printre care nu se află și limba română. Ținând cont de numărul extrem de limitat de utilizatori ai acestui dispozitiv în țara noastră, nu le putem însă reproșa acest minus. Pentru a putea modifica ușor dispozitivele controlate cu ajutorul telecomenzii Harmony sau alți parametri, în primul rând, aplicația Logitech Harmony Remote Software 7 vă invită să vă creați un cont. Astfel toate informațiile dumneavoastră vor fi stocate în siguranță online, oferindu-vă posibilitatea să modificați parametrii Harmony 900 de pe orice computer cu un port USB care are aplicația de la Logitech instalată. Pentru a trece mai departe, recomandabil ar fi să aveți marca și modelul tuturor dispozitivelor din casă. După această etapă, nu trebuie decât să introduceți respectivele dispozitive în fereastra de configurare și să așteptați ca aplicația să îndeplinească restul sarcinilor de încărcare a setărilor pe telecomandă.

O funcție interesantă integrată în telecomandă este configurarea de „macro-uri”. Chiar dacă sună dubios, prin definirea de activități precum Watch TV, Watch DVD sau Play a game puteți stabili mai multe acțiuni care să se desfășoare la o simplă apăsare de buton. Un scenariu posibil poate fi: în momentul în care vreți să vă uitați la un DVD, trebuie pornit televizorul, selectată sursa HDMI 1, pornit sistemul de boxe, ponderat volumul boxelor la 50%. Toate aceste acțiuni le puteți asocia macro-ului „Watch a DVD”. Chiar dacă pare complicat, cu ajutorul aplicației de la Logitech totul se desfășoară precum instalarea unui program: Next, Next, Finish.

Într-adevăr, ideea unei telecomenzi universale va fi greu de adoptat, mai ales că prețul nu este foarte încurajator. Dacă aveți însă ocazia să împrumutați una de la un prieten și să vedeți la prima mână avantajele care vin împreună cu un astfel de „gadget”, vă va fi aproape imposibil să evitați o viitoare achiziție.

terfață extrem de prietenoasă cu utilizatorii de orice tip, este prezența unui ecran sensibil la atingere în partea de sus a telecomenzii. Acesta afișează un set complex de funcții pe care le preia de la dispozitivul cu care doriți să interacționați. Dacă de exemplu aveți un televizor cu 3 HDMI-uri, dintre care unul pe lateral, pe ecranul telecomenzii Harmony 900 veți avea afișat exact acest lucru. Printr-o simplă atingere veți putea selecta inputul dorit: HDMI 1, HDMI 2 sau HDMI Side. O altă caracteristică specifică de cele mai multe ori dispozitivelor high-end și adesea întâlnită la notebook-uri este iluminarea butoanelor. În cazul în care vă întrebați câte dispozitive se pot asocia simultan telecomenzii, răspunsul este 15. Dacă vă întrebați din câte dispozitive le puteți selecta pe cele 15, răspunsul este 225.000, însă nu trebuie să vă faceți griji deoarece numărul acesta este în continuă creștere. Dacă ați făcut un efort financiar deosebit (aproximativ 1000 de lei în țara noastră), nu trebuie să vă îngrijorați dacă peste jumătate de an vreți să vă schimbați televizorul. Baza de date cu dispozitive controlabile este salvată exclusiv online și este într-o continuă actualizare. Ca urmare, puteți lua un Harmony și să folosiți și dispozitivele pe care le veți cumpăra în anii care urmează. Tot un argument pentru viața lungă a acestui dispozitiv este bateria litiu-ion, care poate fi schimbată cu ușurință. Un detaliu interesant este calitatea ecranului sensibil la atingere. Acesta afișează în orice moment un conținut bogat, este extrem de luminos și pare a avea o rezoluție foarte mare.

Dar configurarea?

Un dispozitiv creat pentru orice tip de utilizator, indiferent de vârstă sau volum de cunoștințe IT, trebuie să fie extrem de prietenos. Luând în calcul aceste considerente, Logitech a încercat să creeze cea mai intuitivă modalitate de configurare a telecomenzilor din

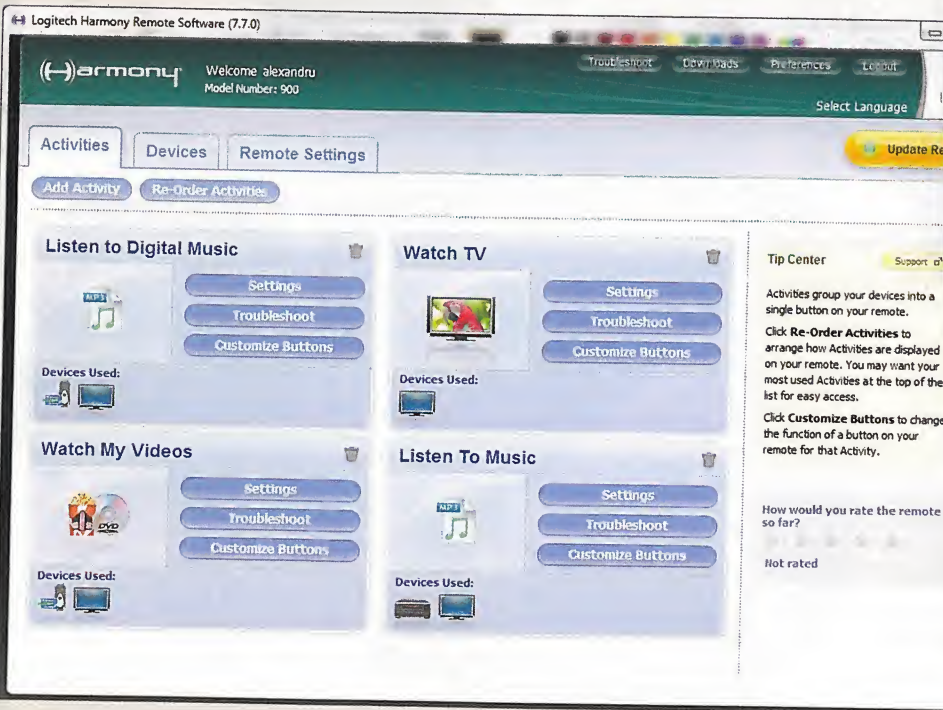


Învăța cum să-ți
asamblezi
singur calculatorul!

Librăria
CHIP
ONLINE.ro

Comandă online
revista pe

www.chip.ro/librarie



SONY VAIO F

Un alt gen de centru multimedia

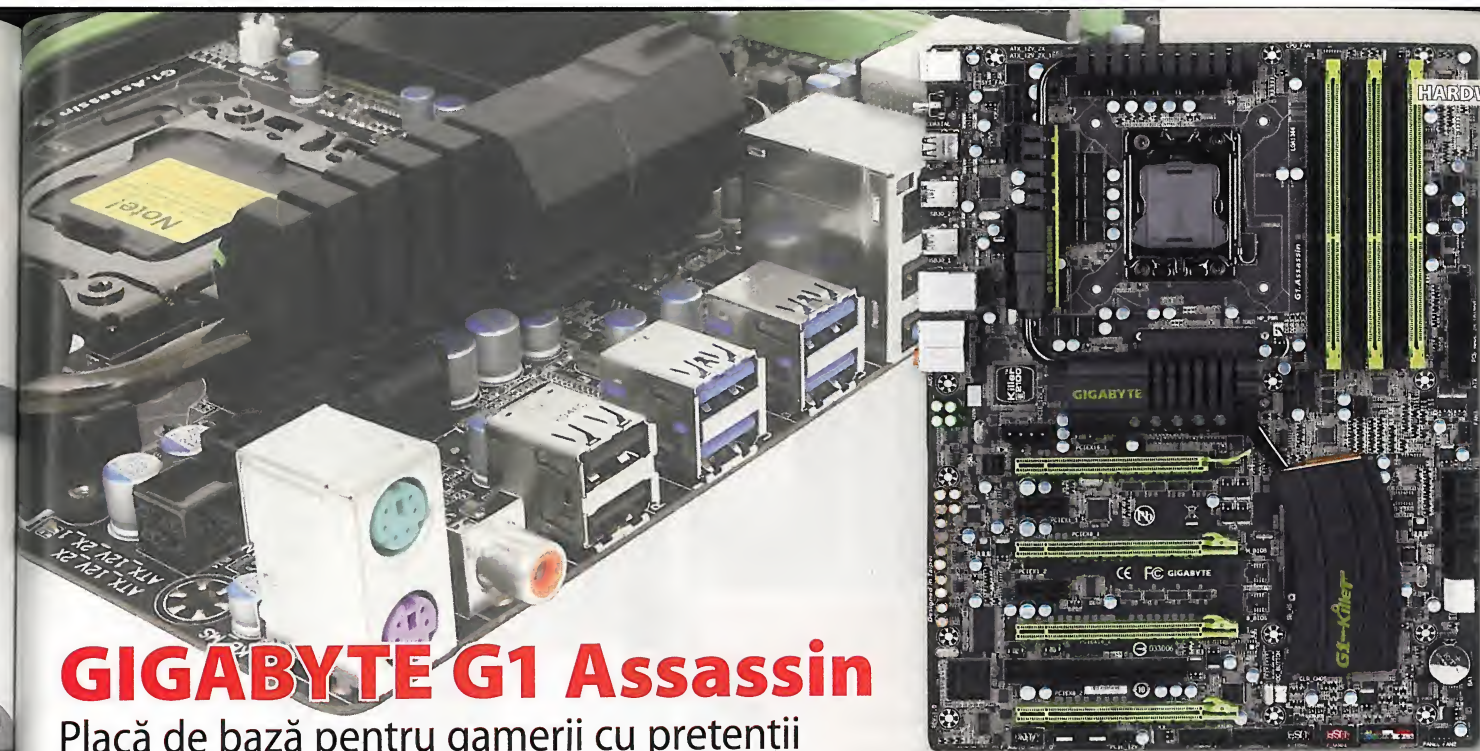
Indiferent de preferințele personale, notebook-urile VAIO au reprezentat întotdeauna o referință în ceea ce privește calitatea construcției și designul original. În acest an, Sony încearcă din nou marea cu degetul cu un nou design care are toate șansele să prindă la public. Plecând de la premisa că, indiferent care este scopul primordial pentru achiziția unui notebook, întotdeauna veți utiliza noul sistem portabil și pentru consum de conținut multimedia sau gaming ocazional, Sony a creat VAIO F. Disponibil în mai multe variante, VPCF21Z1E este vârful de gamă al notebook-urilor multimedia de ultimă generație de la Sony. Gândit ca un etalon pentru sistemele portabile de vârf, cu un preț pe măsură, acest model de VAIO vine cu tot ce au de oferit Sony și partenerii săi într-o carcasă compactă și cu un design futurist.

Construit parcă din două trapeze extrem de subțiri plasate unul peste altul, unul pentru display și unul pentru restul notebook-ului, cel mai nou model de VAIO F este dominat de un negru acrilic. La un notebook, extrem de importantă este tastatura, iar Sony a demonstrat în nenumărate rânduri că știe să impresioneze prin integrarea unor taste de mari dimensiuni plasate distanțat una de alta, ideale pentru tehnoredactare sau gaming agresiv. Pe lângă tastele multimedia prezente în aproape fiecare notebook, noul VAIO F dispune de trei taste funcționale plasate la baza ecranului. Tasta Assist lansează VAIO Care pentru a ajuta utilizatorii să rezolve eventualele probleme, „Vaio” lansează o

suită de aplicații actualizată pentru a permite utilizatorului să redea fără probleme chiar și fotografii 3D sau panorame (realizate cu modelele noi de Cybershot și α), pe lângă muzică sau filme. Cea mai importantă este tasta 3D, care vă permite să alternați între modul 3D și 2D de utilizare a notebook-ului, integrând în același timp și algoritmi complecși pentru conversia între cele două moduri de utilizare. Practic nu veți mai duce niciodată lipsă de conținut 3D, orice film din videotecă fiind convertit în timp real în 3 dimensiuni cu ajutorul unui algoritm foarte eficient. Tehnologia 3D folosită de VAIO F nu este cea de la NVIDIA, cum ne-am obișnuit de la majoritatea producătorilor de laptopuri, ci este cea proprietară Sony in-

clusă în TV-urile Bravia, cu ochelarii aferenți. În teste, confortul unei vizionări îndelungate a fost mult sporit în parte mulțumită display-ului de calitate, în parte datorită ochelarelor Sony mai confortabili decât „omologii” de la NVIDIA. La capitolul conectică, VAIO F s-a conformat trendului actual de a integra interfețe de mare viteză și, pe lângă 2 porturi USB 3.0, include și Bluetooth 3.0. La interior, ansamblul este propulsat de un cuplu puternic format din cel mai nou procesor Intel Core i7 2630QM (2 GHz standard, 2,9 GHz turbo boost) și un GPU NVIDIA GeForce GT540M (1 GB memorie dedicată). Dacă asta nu este suficient, gândiți-vă la panoul Full HD de doar 16 țoli, la cei 8 GB DDR3 sau

la hard diskul de 640 GB (7200 RPM). Configurația ajută sistemul să se comporte exemplar atât în sarcini de zi cu zi precum navigare pe internet sau munca de birou, cât și în momentele de relaxare: gaming DX11, redarea de conținut HD sau, de ce nu, editarea video. Pentru cei care folosesc webcam-ul integrat pentru video chat, camera din noul VAIO F integrează, pe lângă posibilitățile de captură HD 720p, un procesor de imagine Exmor ce se descurcă foarte bine la captura în condiții de iluminare redusă. Nici calitatea sunetului nu a fost neglijată din noile laptopuri, tehnologia S-Force 3D și difuzoarele cu bass-reflex simulând cu succes efectul de sunet surround.



GIGABYTE G1 Assassin

Placă de bază pentru gamerii cu pretenții

Anul acesta, la CES, GIGABYTE a ținut capul de afiș cu o nouă serie de plăci de bază construite în jurul lui Intel X58 Express Chipset, intitulate G1 Killer. Seria are în componență G1 Guerrilla, G1 Sniper și G1 Assassin, acesta din urmă fiind modelul cel mai complex din punctul de vedere al dotărilor. Gândite pentru gameri, cele trei plăci oferă două inovații extrem de importante, chipset-ul pentru audio Creative X-Fi Digital Audio 20K2 și NPU-ul (Network Processing Unit) Bigfoot Networks Killer E2100, ambele încorporate pe placa de bază. 20K2 este un cip audio performant de la Creative, cu 128 MB memorie dedicată, care include tehnologii precum EAX Advanced HD 5.0, Dolby Digital Live și DTS Connect pentru un sunet de calitate ridicată ce poate să redea orice frecvențe. Gândit pentru gamerii care nu suportă timpii mari de ping, E2100 dispune de 1 GB de memorie DDR2 destinat exclusiv eliberării CPU-ului de sarcini legate de rețelistică. Pe partea de software, este extrem de important să instalați atât aplicația și driverele de la Creative, preferabil de pe site-ul oficial, cât și pe cea de la Bigfoot pentru a vă bucura de calitatea și performanța lui G1. În cazul în care nu simțiți elementul de asasin, merită menționat și încălzătorul (cu rol de heat-sink) parcă rupt dintr-un AK47 sau M16. Ținând cont că veți folosi unul din procesoarele de vârf ale Intel din familia Core i7 pe socket LGA1366, G1 Assassin, la fel ca și restul familiei, încorporează ca NorthBridge un Intel X58 și ca SouthBridge Intel ICH10R. Pe partea de memorie RAM utilizabilă, 24 GB DDR3 cred că sunt su-

ficienți pentru orice entuziașt, mai ales că sunt suportate memorii care lucrează până la 2200 MHz, inclusiv cele cu XMP (Extreme Memory Profile). În ceea ce privește combinațiile de plăci video suportate, nimic nu este imposibil dacă aveți un G1 Assassin în carcasă. Dacă sursa vă permite, puteți face combinații atât de 3Way SLI, cât și de 4Way CrossfireX. Pe partea de stocare, dacă SouthBridge-ul de la Intel asigură doar 6 porturi SATA 3 Gb/s, GIGABYTE a preferat includerea a două porturi SATA 6 Gb/s cu ajutorul unui controler separat Marvell 88SE9182. Ținând cont de numărul foarte mare de periferice conectabile pe USB pe care am ajuns să le folosim, dacă cele 8 porturi USB 2.0 (4 pe panoul din spate + 4 onboard) nu sunt suficiente, alte 8 porturi USB 3.0 ne vor potoli cu siguranță setea de accesorii. Pentru USB 3.0, G1 integrează un cip Renesas D720200 și 2 hub-uri VLI VL810. La capitolul conectori, Assassin are, pe panoul din spate, pe lângă USB-uri, 2 porturi PS2, 2 ieșiri audio digitale (coaxial și digital), 1 port Gigabit Ethernet și 5 jack-uri stereo pentru intrări și ieșiri audio. Pe lângă conectica cuprinzătoare de pe placa de bază, în pachet mai este inclus și un pa-

nou frontal cu 2 porturi USB 3.0, un port eSata/USB și un buton pentru Turbo (OC). O particularitate extrem de importantă legată de noua placă de bază GIGABYTE G1 Assassin este factorul de formă, intitulat XL-ATX (345mm x 262mm). Cu dimensiuni așa de generoase, ar trebui să vă cumpărați o nouă carcasă pentru a o găzdui. În teste am folosit ca parteneri pentru G1 Assassin o placă video de referință Radeon HD6870, un procesor Intel i7 970, 2 hard diskuri WD Velocity Raptor, 3 memorii Kingston DDR3 1600 de câte 1 GB pentru tri channel și o sursă Cougar S700. În Futuremark PCMark Vantage, configurația de mai sus a obținut un scor total de 12743, cu 8847 la Memories, 10993 la Gaming, 14405 la Communications și 7437 HDD. SiSoftware Sandra a generat un scor total de 1352, 123,39 GOPS la CPU Arithmetic, 231 Mpix/s la CPU Multimedia, 14,25 Gb/s la Memory, 326 Mb/s la hard disk și 127,18 mpix în testul de Video. În Cinebench R10 de la Maxon, testul pentru single core a dat un rezultat de 4749, iar cel pentru MultiCore 26661, în timp ce testul de OpenGL a dat 8901 puncte. În altă ordine de idei, G1 Assassin de la GIGABYTE este genul de placă care ți-o iei o dată în viață. La cei aproximativ 1900 de lei, poate să fie baza unui sistem care fără prea mari dificultăți ajunge la 10.000 de lei. Nu mai rămâne decât să găsiți o bancă să vă dea banii în rate.



iPod nano

iPod touch varianta mini

Indiferent unde ați locuit în ultimii 10 ani, sigur v-ați jucat măcar o dată cu un iPod care v-a încântat măcar un pic datorită „roții” sensibile la atingere, care vă permitea să navigați cu o ușurință incredibilă prin mii de melodii, artiști sau albume, dar în același timp v-a demoralizat din cauza prețului prohibitiv pe care nu erați încă pregătiți să îl plătiți pentru un dispozitiv care nu făcea foarte multe. Aceste lucruri ar fi fost valabile și azi dacă acum câțiva ani Apple nu ar fi pornit lupta împotriva butoanelor prin noua clasă de dispozitive iPod touch. Acum, iPod-ul s-a schimbat din nou și interactivitatea și ideea de multitouch pe care ne obișnuisem deja să le asociem cu un iPhone sau iPod touch au fost introduse într-o carcasă de mici dimensiuni. Noul nano este prima schimbare majoră a seriei iPod nano și cea mai plăcută adiție a familiei iPod.

La capitolul construcție, întregul dispozitiv este dominat de un ecran capacitiv LCD cu diagonala de 4 centimetri cu rezoluție de 240 x 240 pixeli. Pe spate este un sistem de prindere de tip clips care a fost parțial împrumutat de la unul din modelele recente de iPod Shuffle. În ceea ce privește variantele de achiziție, puteți cumpăra noul nano în nu mai puțin de 7 culori metalizate: argintiu, negru, bleu, verde, auriu, roz și roșu. Din păcate, ediția RED, din al cărei preț o parte se duce către Fundația Globală pentru lupta împotriva HIV/SIDA în Africa, nu poate fi achiziționată decât de pe site-ul oficial Apple din câteva țări, printre care nu e și România. Practic e imposibil să nu găsești un model

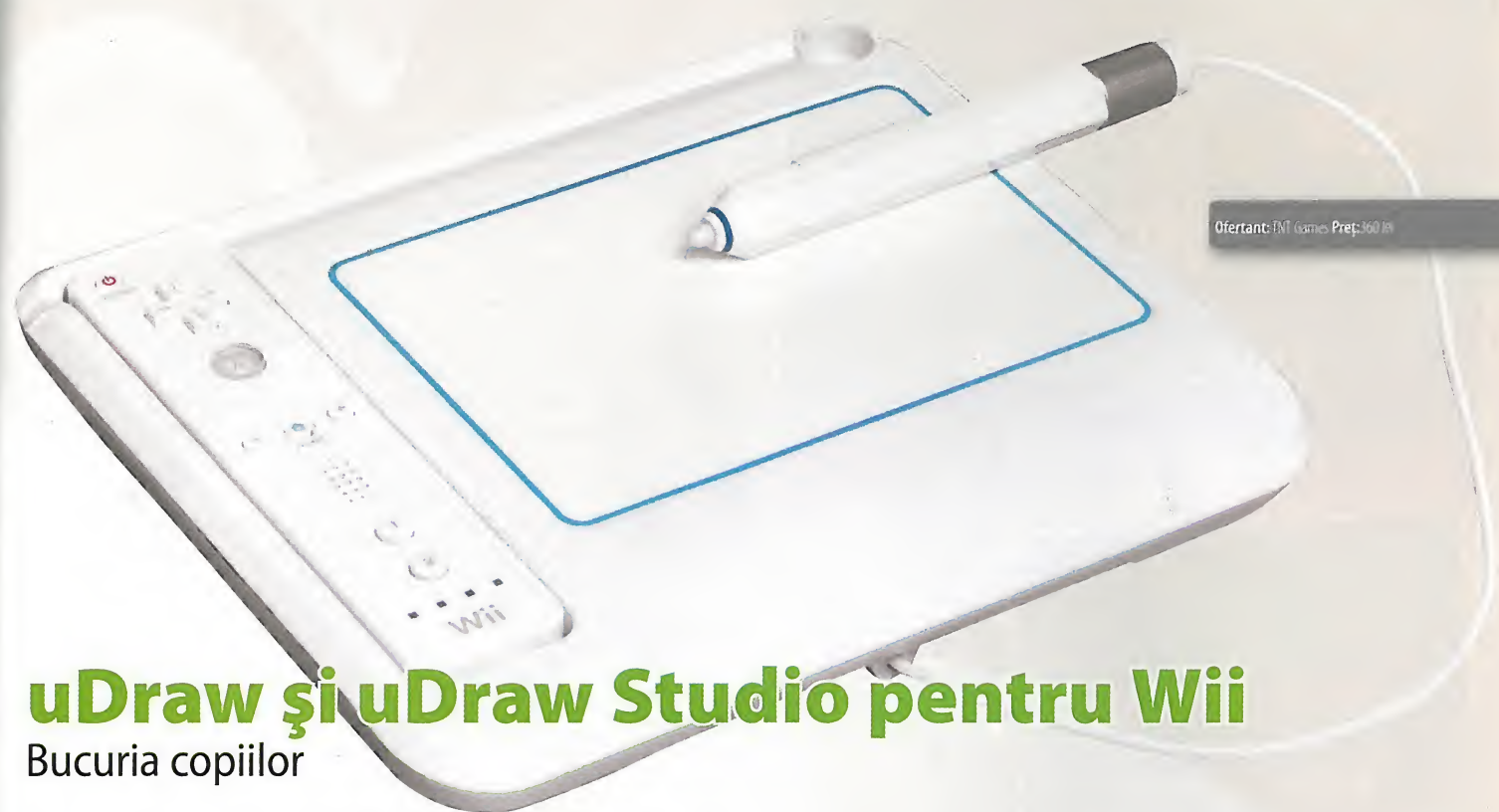
care să nu-ți placă. Dacă tot este gândit să-l agăți de orice, foarte importantă era greutatea, iar cu 21 de grame nu veți avea niciodată senzația că vă trage buzunarul sau măneca de la tricou în jos. Dispozitivul este realizat integral din aluminiu eloxat, particularitate care îți dă confortul unui aparat compact, de calitate, care nu se strică la primul contact inevitabil cu podeaua.

Cu o diagonală de 4 centimetri, micul display tratat pare că nu prea poate să găzduiască în același timp 2 degete, însă aparențele înșală. Optimizat până la perfecțiune pentru cele câteva comenzi care se fac cu 2 degete, utilizând noul nano nu veți simți niciodată că trebuie să depuneți vreun efort pentru a folosi cele câteva funcții de care este capabilă jucăria. Având un timp de răspuns foarte bun, dacă treceți cu degetele prin meniuri, în fiecare secundă veți simți că noul nano este o combinație foarte bună de hardware și software. Prin eliminarea funcțiilor precum redarea de clipuri video sau vizualizarea de fișiere TXT, Apple și-a axat toată atenția pe o interfață intuitivă și eficientă în ceea ce privește redarea de muzică și vizualizarea de poze. Nu a fost neglijată nici optimizarea unor funcții suplimentare precum cea de pedomer sau radio. Dacă ar fi să atragem atenția asupra câtorva elemente nu foarte evidente, aici ar intra posibilitatea de a crea și a edi-

ta liste de redare trăgând pur și simplu în jos de ecranul cu playlist-uri, moment în care apar două butoane noi. Pentru cei care duc lipsa butonului Home de la iPhone, acesta este înlocuit cu o atingere de aproximativ 3-4 secunde a ecranului. Astfel, indiferent de aplicația în care vă aflați, veți fi întors în ecranul principal. Dacă vreți să modificați aranjamentul aplicațiilor pe ecran, sistemul este același ca în cazul dispozitivelor cu iOS: trebuie să țineți apăsat pe orice icon, moment în care toate aplicațiile vor începe să tremure și le puteți rearanja după bunul plac. Pentru a simți că noul nano este făcut un pic și pentru dumneavoastră, printre limbile încorporate Apple a introdus și limba română, atât pentru interfață, cât și pentru funcțiile de accesibilitate.

Din păcate, prețul este mare pentru oricine. Într-adevăr, se mișcă bine prin meniuri, face foarte bine tot ce-și propune, iar dacă sunteți un pic excentrici, îl puteți folosi fără probleme ca ceas, însă sunt convins că timpul va confirma achiziția majoră doar de către pasionații de produse Apple.

Ofertant: Parteneri Apple Preț: 160 lei - 11 GB, 903 lei - 16 GB



uDraw și uDraw Studio pentru Wii

Bucuria copiilor

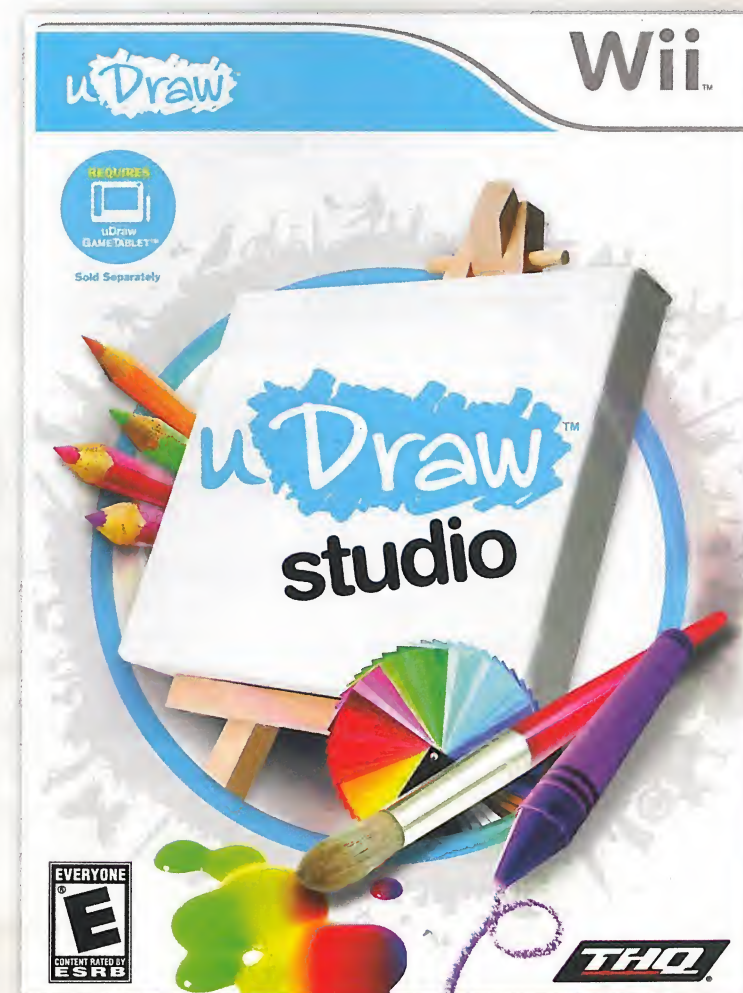
Dacă Microsoft și Sony au tăiat o mare parte din entuziasmul utilizatorilor de Wii care se simțeau deosebiți prin faptul că se jucau dând din mâini, consola celor de la Nintendo avea nevoie de un element de noutate pentru a-și menține sau chiar mări plaja de clienți. Până la o vârstă destul de avansată, copiii simt o nevoie cronică de a-și manifesta talentul la desen, iar soluția propusă de THQ prin uDraw s-ar putea să fie cea mai potrivită pentru părinții care caută un pic de liniște în viața lor, dorind în același timp să încurajeze latura artistică a celor mici. Gândit ca o tabletă grafică pentru PC, uDraw se conectează foarte ușor la Wii și devine activ după o evidentă actualizare a firmware-ului consolei. În pachet este inclusă și o suită mult mai complexă decât v-ați aștepta pentru a da frâu liber spiritului creativ. În funcție de complexitatea pe care doriți să o asociați creațiilor voastre, noua tabletă este perfectă atât pentru copiii care vor să coloreze câteva pagini dintr-o carte de colorat, cât și pentru adulții care vor să creeze tablouri din mai multe straturi de culoare, pe care ulterior să le salveze pe un SD.

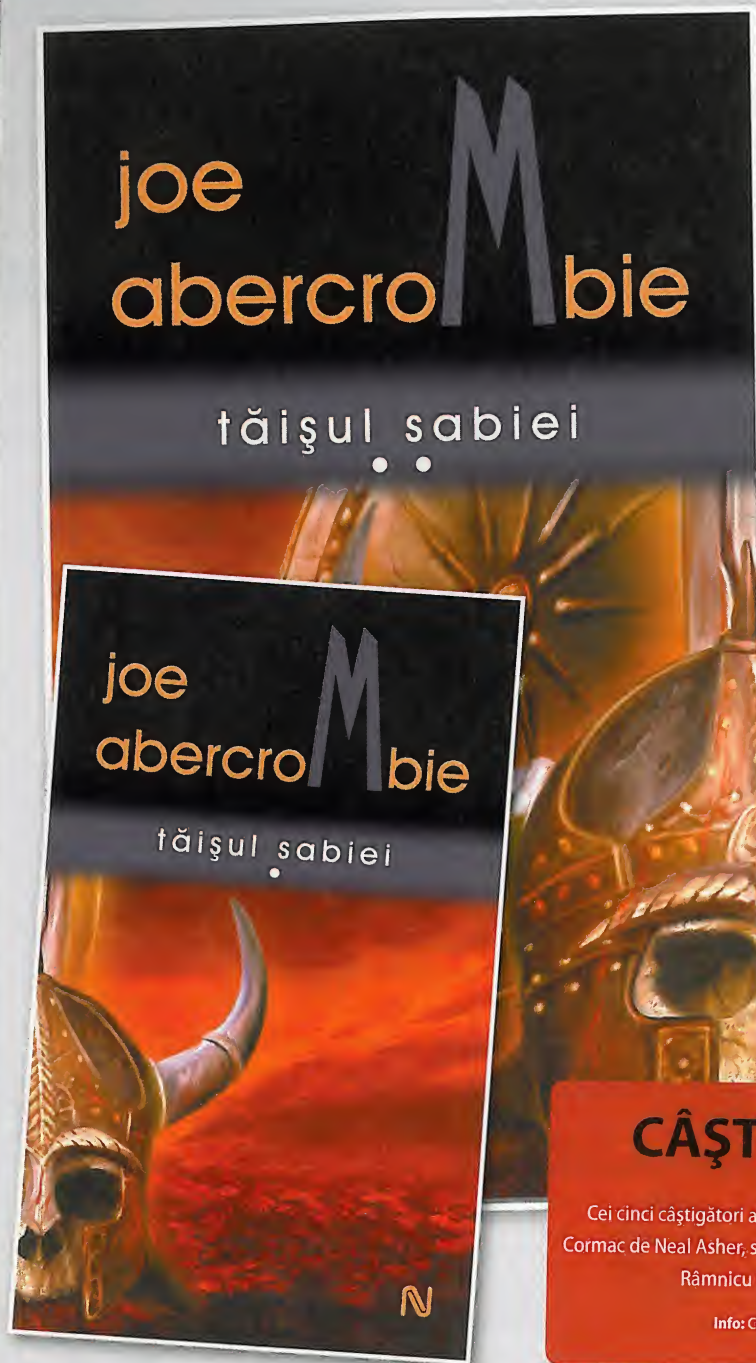
Cu o construcție pentru persoanele dreptace, pe lângă WiiMote-ul pe care sunteți obligați să-l integrați în tabletă, uDraw dispune de un creion care se manifestă foarte natural în mâinile oricărui tip de utilizator. Reușind să încorporeze și un buton pe lateral, pentru o funcție suplimentară, pe lângă senzorul de presiune din vârf, stylus-ul din pachet nu necesită decât câteva minute din partea utilizatorului pentru a se obișnui cu un nou mod de desen.

Succesul unui nou accesoriu pentru o consolă depinde foarte mult și de jocurile lansate în jurul funcționalității adăugate, situație care se aplică și în cazul uDraw. Dacă momentan nu sunt decât câteva titluri, precum Dood's Big Adventure sau Pictionary, care folosesc noul mod de a interacționa cu Wii-ul, create desigur de THQ, parteneriatul cu alte companii dezvoltatoare poate transforma noua tabletă într-un controler extrem de interesant. Nu am avut ocazia să mă joc decât Dood's Big Adventure și, chiar dacă a fost necesară o perioadă de adaptare cu controlul inovator, senzația este deosebită. Simți că acțiunile tale influențează mult mai evident ceea ce se petrece pe ecran, concept care, dacă va fi implementat din ce în ce mai bine în titlurile viitoare, poate transforma uDraw într-un succes.

La capitolul părți negative intră o întârziere destul de mică, inevitabilă zic eu, între momentul în care ați tras o linie pe tabletă și momentul în care respectiva linie se reflectă în realitate pe TV, însă odată cu trecerea timpului, această problemă are mari șanse să devină insesizabilă mai degrabă decât „cronică”. O altă problemă, care însă nu se rezolvă de la sine, este dată de blocarea comunicării între WiiMote și bara de senzori de la Wii. Ținând cont că maneta de la Wii are nevoie de „cale liberă” până

la senzor, plasticul din uDraw în care trebuie să-l țineți nu conține o „porțită” în dreptul senzorului infraroșu. Dacă în timpul unui joc sau în timp ce desenați aceasta nu este o problemă, când navigați prin meniul principal al interfeței Wii va trebui să ridicați un pic „telecomanda” din locaș.





Titlu Tăișul Sabiei (2 volume)

Autor Joe Abercrombie

Editura Nemira

Colecția Nautilus

JOE ABERCROMBIE s-a născut în 1974 în Lancaster, Marea Britanie, și a urmat Universitatea din Manchester, unde a studiat psihologia. A activat apoi în domeniul producției TV, înainte de a deveni editor de film liber-profesionist. În 2002, a început să scrie Tăișul sabiei. Cartea a fost publicată în 2006 în treisprezece țări și a fost urmată de alte două volume, Before They Are Hanged și Last Argument of Kings (în pregătire la Editura Nemira), care au încheiat trilogia în 2008.

„Abercrombie își începe magistral cariera literară, printr-un roman heroic fantasy fără eroi tradiționali. Personajele lui sunt cele care intră în prim-plan, dialogurile lor abundă în cinism și spiritualitate, iar viețile le sunt marcate de intrigi, bătălii și magie.”

Romantic Times

„O carte cu umor inteligent, violentă și strălucitoare. Imaginați-vi-l pe Quentin Tarantino scriind un roman din genul sword & sorcery.”

Unshelved

„În sfârșit, o undă de aer proaspăt! O poveste scrisă cu ironie, panas și atenție dedicată personajelor... Descoperirea unui scriitor ca Abercrombie este aidoma unei raze de soare ce răzbate prin nori morocănoși; ne trezește și ne reamintește de ce ne place lectura.”

Infinity Plus

CÂȘTIGĂTORII LUNII FEBRUARIE

Cei cinci câștigători ai concursului NEMIRA, ediția februarie 2011, ce a avut ca premii cinci romane Agentul Cormac de Neal Asher, sunt următorii: **Spiller Sebastian** din Lugoj, **Petre Vlad** din Blaj, **Spiridon Ștefan** din Râmnicu Vâlcea, **Bălan Adrian** din Cluj-Napoca și **Stan Gheorghe** din București.

Info: Câștigătorii sunt rugați să contacteze redacția la adresa de e-mail emanuela.negura@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728

Câștigă unul din cele cinci romane Tăișul sabiei de Joe Abercrombie răspunzând la întrebarea:

În ce an a început Joe Abercrombie să scrie Tăișul sabiei?

- 2000 ☐
- 2002 ☐
- 2009 ☐

Nume, prenume

Cod numeric personal

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate

Cod Poștal Județ

Telefon e-mail

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov. Data limită a concursului: 1 mai 2011. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna iunie 2011 a revistei. Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura SC 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.



MATT DAMON

EMILY BLUNT

GARDIENII DESTINULUI

THE ADJUSTMENT BUREAU

I-AU FURAT VIITORUL. ACUM ȘI-L VREA ÎNAPOI.



The Adjustment Bureau (Gardienii destinului)

Dacă ați citit Black View-ul din ExtremePC cu calul roz, puteți considera că deja ați văzut filmul ăsta. Apropo, cine scria pagina aia demențială? Și de ce nu-l angajăm la LEVEL să o continue? Dacă ați văzut și Matrix, The Truman Show și Inception, vă duceți degeaba. Glumesc! De fapt, după primele 20 de minute din film, chiar am exprimat „de ce nu se fac mai multe filme așa?”. Distribuție puternică, sunet, imagine, efecte, idei, toate de calitate, dar, în același timp, de ce se fac atât de multe filme în care trebuie să spun la un moment dat „Dar”? O idee ca cea prezentată aici (nu, nu o să vă spun despre ce este vorba) are nevoie de o încheiere puternică pentru a te convinge, mai ales când afli atât de devreme în film despre ce e vorba. Matrix e un exemplu strălucit de așa da. Nu înțeleg nici obsesia unora de a explica totul. Lasă domne misterul să mă omoare, mai lasă-mă și pe mine să gândesc, ghicesc, minunez. D-asta Fight Club, Memento, Spirited Away, American Beauty sunt capodopere, în timp ce Inception, Gardienii destinului și multe, multe altele sunt doar filme frumoase. TaB nu e un film prost, din contră, e chiar mai mult decât decent, o idee atât de puternică, însă creează anumite așteptări chiar în mijlocul lui (mai ales dacă-ți place genul) și are toate șansele să auto-dezamăgească dacă restul componentelor nu sunt la fel de puternice.

www.

www.drumbot.com/projects/key_chords/

Ține-te bine de chilo-
tei căci compozitorul
din tine are o șansă
acum! Intră pe site-ul
de mai sus, alege acor-
durile pe care ești în
stare să le faci pe chi-
tară, aranjează-le cum crezi și vezi ce iese. Sau mai
bine dă un random.

famousobjectsfromclassic-movies.com

Ești un cinefil de nota 10? Demonstrează-mi!



www.comicsalliance.com/2011/03/15/weirdest-pokemon-black-white/

Un nene a făcut un fel de listă a celor mai demente animăluțe Pokemon. De genul porcușorul care sare pe coada făcută arc și care, dacă se oprește, moare. Sau umbra care te omoară, felinarul care îți fură sufletul. Gândește-te bine dacă vrei să-ți cumperi așa ceva, poate ai prefera o Barbie.

www.thebluesmaker.com/

Te-a lăsat nevasta? Ai luat un trei la chimie? Ai vărsat cafea pe mileul preferat al bunicii? Intră aici și cântă-ți amarul.



ABONEAZĂ-TE PE UN AN

la oricare dintre revistele noastre și primești automat* un Card SDHC 4GB sau USB Flash Drive Cruiser Blade 4GB sau Cititor de carduri Image Mate All-in-one.



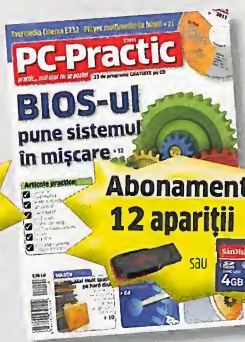
Abonament BONUS
12 apariții +



Abonament BONUS
12 apariții +



Abonament BONUS
12 apariții +



Abonament BONUS
12 apariții +

mai multe detalii pe www.chip.ro/librarie

* Ofertă valabilă pentru orice abonament încheiat pe o perioadă de 12 luni, în limita stocului disponibil. Bonusul (Card SDHC 4GB sau USB Flash Drive Cruiser Blade 4GB sau Cititor de carduri Image Mate All-in-one) va fi trimis împreună cu revista din abonament.

SanDisk®

STORE YOUR WORLD IN OURS



www.sandisk.com

Abonamente „BONUS”

Revista	Doresc abonamentul să înceapă cu luna:	Număr abonamente comandate	Preț unitar abonament	Total (nr. abonamente x preț unitar abonament)
CHIP cu CD - 6 apariții			60,00 lei	
CHIP cu CD - 12 apariții + BONUS			114,00 lei	
CHIP cu DVD - 6 apariții			75,00 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariții + BONUS			137,00 lei	
LEVEL - 6 apariții			75,00 lei	
LEVEL - 12 apariții + BONUS			144,00 lei	
PC PRACTIC - 6 apariții			53,00 lei	
PC PRACTIC - 12 apariții + BONUS			99,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 6 apariții			60,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 12 apariții + BONUS			119,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 12 apariții + Cartea „500 de sfaturi de fotografiere”			107,98 lei	
Total general de plată:				

Completati online la adresa <http://www.chip.ro/librarie> talonul de abonament sau trimiteți această pagină completată cu abonamentele alese și cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plății (copie chitanță, ordin de plată sau mandat postal) pe e-mail la adresa abonamente@3dmc.ro, pe fax la numărul 0268-418728 sau prin poștă la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Brașov. Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactați prin e-mail la abonamente@3dmc.ro sau la telefoanele 0268-418728, 0368-415003, 0723-570511, 0744-754983 interior 30, sau la fax 0268-418728.

Plata se poate efectua prin:

- plată online prin card de credit sau debit
- plată la domiciliu prin cont de curent sau de economii
- depunerea de numerar la orice sucursală a Băncii 3 D Media Communications S.R.L.
- prin RO778787 - 0005 VOUE 0497 0800 - Băncii 3 D Media Communications S.R.L.
- prin RO778787 - 0005 VOUE 0497 0800 - Băncii 3 D Media Communications S.R.L.
- prin RO778787 - 0005 VOUE 0497 0800 - Băncii 3 D Media Communications S.R.L.
- prin RO778787 - 0005 VOUE 0497 0800 - Băncii 3 D Media Communications S.R.L.
- prin RO778787 - 0005 VOUE 0497 0800 - Băncii 3 D Media Communications S.R.L.
- prin RO778787 - 0005 VOUE 0497 0800 - Băncii 3 D Media Communications S.R.L.
- prin RO778787 - 0005 VOUE 0497 0800 - Băncii 3 D Media Communications S.R.L.

Denumirea firmei / C.U.I. _____

Nume, prenume _____

Vârsta _____ Ocupație _____

Str. _____ Nr. _____ Bl. _____ Sc. _____ Ap. _____

Localitate _____

Cod Poștal _____ Județ _____

Telefon _____ e-mail _____

Am plătit _____ lei în data de _____ cu mandatul poștal/ordinul de plată nr. _____

Am mai fost abonat, cu codul _____ Semnătura _____

Pentru operativitate, vă rugăm să completați online talonul la adresa www.chip.ro/librarie sau să trimiteți talonul alăturat prin fax la 0268-418728 sau prin e-mail la abonamente@3dmc.ro

Identitatea operatorului de date: 3 D Media Communications SRL, General Manager Dan Bădescu. Completând acest formular sunt de acord ca informațiile menționate mai sus să fie prelucrate și să fie introduse în baza de date a 3 D Media Communications SRL, să fie utilizate pentru acțiuni de marketing direct și corespondență comercială în conformitate cu prevederile art. 12-18 din Legea 677 din 2001 dispoziții de următoarele drepturi: de informare, de acces, de intervenție, de opoziție, de a nu fi supus unei decizii individuale, de a vă adresa justiției. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactați, în scris, la adresa 3 D Media Communications SRL, OP2, CP4, 500530 Brașov, sau prin fax la numărul 0268-418728. 3 D Media Communications a fost înscrisă în registrul de evidență a prelucrării de date cu caracter personal al ANS-POPC sub numărul 4702.

LEVEL DVD

TWIN SECTOR

04.2011



DVD-UL MAI CONTINE
DEMO-URI, MOD-URI, FILME, IMAGINI,
DRIVERE, UTILITARE ȘI JOCURI EXTRA



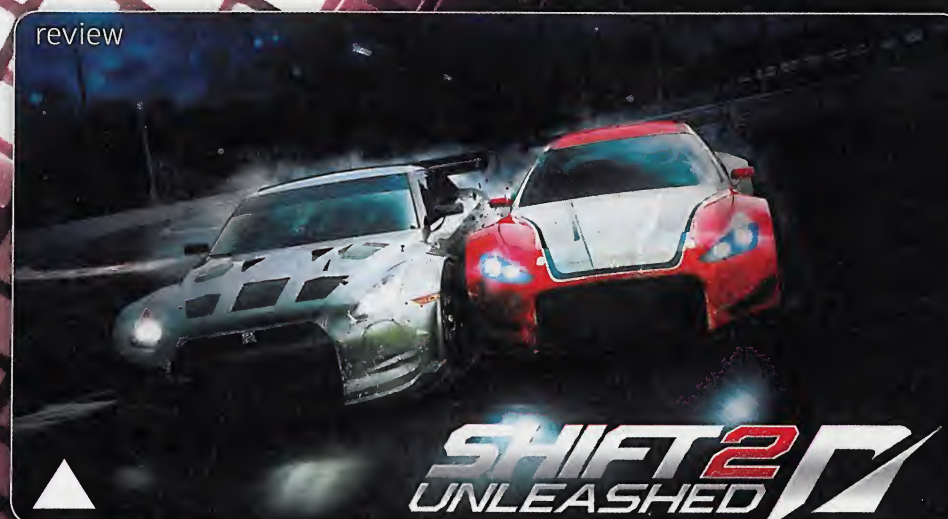
NEXT ISSUE*



O lecție de strategie cu aromă distinctă



Lupta continuă, acum și printre blocuri



Perfecțiunea simulării poate fi atinsă

CAUTĂ PACHETUL PROMOTIONAL!*
CHIP DVD + cartea

MICROSOFT OFFICE 2010
TIPS & TRICKS

DVD
24,98 lei
APRILIE 2011

PACHET PROMOTIONAL!
CHIP DVD + CARTE

Atenție: Aceasta revistă se comercializează doar însoțită de cartea din pachet

Pret Special
24,98 lei
revista + carte

CHIP
GO DIGITAL
04 / 2011 www.chip.ro

CHIP
KOMPAKT



► 96 **ATE**
Clicuri
Butoane răuvoitoare vă vor infecta

Putere pe
► 32

CELE MAI BUNE HARDWARE
Stocare ultra-rapidă la prețuri accesibile
► 48

Super-ac
de mâine

MICROSOFT
OFFICE 2010
TIPS & TRICKS

EXCEL
WORD
POWERPOINT
OUTLOOK
ACCESS
PUBLISHER
ONENOTE



Pachetul poate fi comandat și online
pe www.chip.ro/shop.

*ediție limitată

LUPTA ÎNCEPE PE 21 APRILIE 2011

MORTAL KOMBAT™



18
www.pegi.info



XBOX 360



PS3



STANDARD EDITION

KOLLECTOR'S EDITION

Mortal Kombat software © 2011 Warner Bros. Entertainment Inc. Dezvoltat de NetherRealm Studios. "KINECT", Xbox, Xbox360 și siglele Xbox sunt mărci comerciale deținute de grupul de companii Microsoft și sunt folosite sub licență Microsoft. "PS", "PS3", "P.F3" și "X" sunt mărci comerciale deținute de Sony Computer Entertainment Inc. Toate drepturile rezervate.



Mortal Kombat, sigla dragon, NetherRealm Studios, sigla NetherRealm, personajele și elementele din Mortal Kombat sunt mărci comerciale deținute de © Warner Bros. Entertainment Inc. WB GAMES LOGO, WB SHIELD™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s11)

THEMORTALKOMBAT.COM

FACEBOOK.COM/MORTALKOMBAT